PIZZA CONNECTION



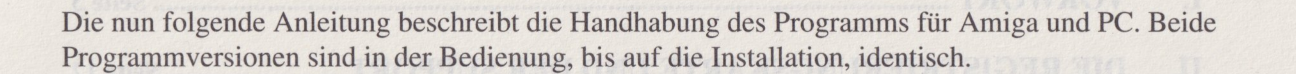
VIREN-WARNUNG

Die von uns gelieferten Original-Spieldisketten PIZZA CONNECTION sind garantiert frei von Viren. Halten Sie die Original-Disketten immer gegen Beschreiben geschützt, im besonderen, wenn Sie das Spiel von Diskette spielen und nicht auf einer Festplatte installieren. Fertigen Sie sich in diesem Fall unbedingt Spiel-Kopien an.

Um zu verhindern, daß das Programm durch das Einwirken eines Virus zerstört wird, sollten Sie vor jedem Laden des Programmes von Diskette den Rechner und alle angeschlossenen Geräte (zweites Laufwerk, Monitor, etc.) für mindestens 30 Sekunden ausschalten. Nur so können Sie sicher sein, daß sich kein Virus im Speicher des Rechners gehalten hat.

Software 2000 erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protektors oder ähnlichen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden.

VORWORT



Die nun folgende Anleitung beschreibt die Handhabung des Programms für Amiga und PC. Beide Programmversionen sind in der Bedienung, bis auf die Installation, identisch.

Wir möchten uns hiermit nochmals bei allen Personen und Firmen bedanken, die durch Ihre direkte und indirekte Mitarbeit dieses komplexe Projekt erst ermöglicht haben.

INHALT

INHALT

INHALT

DIE REGISTRIERUNGSKARTE UND DER SUPPORT

Ihrem Handbuch zu Pizza Connection liegt eine Registrierungs-Karte bei. Nur mit dieser Karte können Sie sich als Kunde registrieren lassen und nur als registrierter Kunde können Sie unseren Support und unsere telefonische Hotline nutzen.

WICHTIG: Notieren Sie sich Ihre persönliche Registrier-Nummer. Schicken Sie unbedingt die Registrierungs-Karte sofort nach dem Kauf des Programms an uns zurück. Nur dann können wir Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Nur dann haben Sie haben die Möglichkeit, unseren Hotline-Service zu nutzen, der Ihnen gerne Tips und Hilfen bietet.

Falls Sie mit diesem Produkt irgendwelche Probleme haben sollten, steht Ihnen unsere Telefon-Hotline gerne zur Seite. Sie erreichen uns telefonisch:

HOTLINE: Montag bis Freitag von 11 bis 18 Uhr

unter der Durchwahl

0 52 41 / 98 60 10

Bitte halten Sie alle Daten über Ihr Computer-System (Rechner-Typ, ergänzende Hardware, Daten zum Betriebs-System und zur Konfiguration), sowie die Anleitung parat.

Wenn Sie vermuten, daß Ihre Original-Disketten einen Defekt haben, schicken Sie sie bitte an folgende Anschrift:

Software 2000
Stichwort "Pizza Connctions"
Postfach 110
23691 Eutin

Senden Sie bitte nur die Disketten, ohne Verpackung oder Anleitung. Legen Sie bitte alle Daten zu Ihrem Computer-System (Rechner-Typ, ergänzende Hardware, Daten zum Betriebs-System und zur Konfiguration) und eine möglichst genaue Fehlerbeschreibung bei.

Wir werden uns bemühen, Ihre Reklamation so schnell wie möglich zu bearbeiten.

WICHTIG: Falls die Einsendung der Disketten notwendig ist, schicken Sie uns bitte nur die Original-Disketten in einem gefütterten und ausreichend frankierten Umschlag. Schicken Sie uns bitte NICHT die Verpackung und das Handbuch mit, da es uns die Arbeit nur erschwert und die Bearbeitung so nur länger als nötig dauert.

III. INSTALLATION UND PROGRAMMSTART

Konfiguration Amiga

Um PIZZA CONNECTION zu starten, benötigen Sie einen Commodore Amiga mit einem Diskettenlaufwerk und einem Farbbildschirm. Das Programm benötigt zum Start mindestens 400k ChipMem und mindestens 440k weiteren Speicher (Chip, Fast bzw. Other Memory).

Installation auf Festplatte Amiga

PIZZA CONNECTION sollte auf Festplatte installiert werden. Sie benötigen dazu mindestens 1,5MB RAM, sowie 3,5MB (3.670.016 Byte) freie Kapazität auf der Festplatte.

Booten Sie Ihr System wie gewohnt und legen Sie dann die Diskette 1 von PIZZA CONNECTION in ein beliebiges Laufwerk ein. Öffnen Sie das Verzeichnis der Diskette.

Zur Installation klicken Sie einfach das Icon PizInstall doppelt an.

Sie werden nach einem Verzeichnis oder Laufwerk gefragt, in das das Spiel installiert werden soll. Dies muß ein bereits existierendes Verzeichnis wie z.B. WORK:GAMES oder DH0: sein. Auf dem angegebenen Laufwerk bzw. in dem angegebenen Verzeichnis wird nun ein neues Verzeichnis mit dem Namen PIZCON angelegt.

PIZZA CONNECTION wird nun in das Verzeichnis PIZCON kopiert.
Für Spielstände wird ein Verzeichnis mit dem Namen GAMESAVE angelegt.

Hinweis: Bei den Rechnern der Typen A600, A1200 und A4000 werden die Festplatten-Partitionen nicht mehr mit den Bezeichnern DH0:, DH1, usw. aufgerufen, sondern mit HD0:, HD1:, usw.

Programmstart Amiga

Wenn Sie das Programm von Diskette spielen, sollten Sie sich vor dem ersten Start mit der Workbench eine Diskette als Spielstand-Diskette formatieren. Diese Diskette muß den Namen PIZ-GAMESAVE haben.

Legen Sie die Diskette 1 in das interne Laufwerk DF0: Ihres Rechners ein und schalten Sie ihn an, bzw. führen Sie einen Reset aus. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet. Es erkennt selbständig, wieviel RAM zur Verfügung steht, und lädt soviele Daten wie möglich in den Speicher.

Hinweis:
Wenn die Kontroll-Diode des Disketten-Laufwerks leuchtet, ist die Diskette im Laufwerk tabu! Wird sie nämlich während eines Schreibvorganges aus dem Laufwerk entnommen, können ALLE Daten dieser Diskette unrettbar verloren sein! Also: Finger weg von der Auswurf-Taste, wenn das Lämpchen an ist...

Befindet sich PIZZA CONNECTION auf Ihrer Festplatte, wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem Sie das Programm installiert haben. Gemäß unseren beiden Beispielen wäre das also das Verzeichnis PIZCON im Verzeichnis GAMES auf dem Laufwerk WORK, bzw. das Verzeichnis PIZCON auf dem Laufwerk DH0:.

Klicken Sie das Programm-Icon PC doppelt an. Das Programm wird nun geladen und gestartet.

Konfiguration MS-DOS

Damit PIZZA CONNECTION auf Ihrem PC problemlos läuft, sollte folgendes an Hardware-Ausstattung vorhanden sein:

- 386 SX oder höher
- Festplatte (zur Installation werden ca. 7 MB freie Plattenkapazität benötigt)
- Mind. 4 MB RAM
- VGA-Grafikkarte
- Maus inkl. Maustreiber (Microsoft-kompatibel)
- MS-DOS 5.0 oder höher
- optional: Soundblaster-Karte

PIZZA CONNECTION unterstützt Sound-Karten vom Typ Soundblaster. Ist keine Soundblaster-Karte installiert, können Sie PIZZA CONNECTION trotzdem spielen, aber leider eben ohne Musik- und Soundeffekte.

Installation auf Festplatte MS-DOS

Bevor Sie PIZZA CONNECTION spielen können, müssen Sie das Programm auf Ihrer Festplatte installieren, da die Dateien auf Diskette nur gepackte Dateien enthalten. Die PC-Version von PIZZA CONNECTION kann also nur von Festplatte gespielt werden und nicht von Diskette.

Um das Programm zu installieren, starten Sie zunächst Ihren PC. Legen Sie nun die Diskette 1 in das interne Disketten-Laufwerk (A oder B).

Nun schalten Sie mit folgendem Befehl: A: <ENTER-Taste>

auf das Disketten-Laufwerk (hier im Beispiel Laufwerk A) um.

Nun geben Sie den Befehl zum Installieren ein: INSTALL <ENTER-Taste>

Das Installationsprogramm wird nun gestartet und ist selbsterklärend. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn die Installation erfolgreich war, dann haben Sie nach erfolgter Installation ein Verzeichnis PIZZA auf Ihrer Festplatte.

Programmstart MS-DOS

Wechseln Sie mit dem DOS-Befehl CD in das Pizza-Verzeichnis und starten Sie das Programm durch Eingabe von PIZZA.

Beispiel: CD \PIZZA <ENTER-Taste>
PIZZA <ENTER-Taste>

IV. DIE SYSTEMEBENE

Nach dem Start des Programmes befinden Sie sich in der Systemebene von PIZZA CONNECTION, in der einige grundlegende Einstellungen vor Spielbeginn vorgenommen werden müssen. Geben Sie hier die Zahl der Mitspieler an, suchen Sie sich Ihren Charakter aus, und stellen Sie den Spielmodus ein.

V. DAS HAUPTMENÜ



Bild 1: Das Hauptmenü

Im Hauptmenü finden Sie die Punkte

1. Altes Spiel
2. Neues Spiel
3. Hiscores
4. Einstellungen

1. ALTES SPIEL

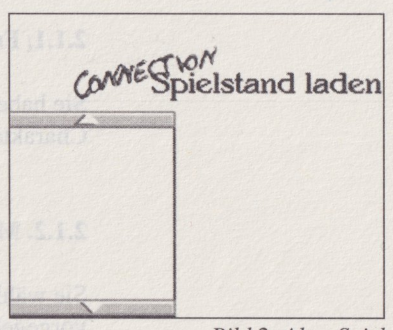


Bild 2: Altes Spiel

Sie haben die Möglichkeit, ein bereits auf Diskette abgespeichertes Spiel zu laden und fortzusetzen. Gespeicherte Spielstände werden grundsätzlich bei Spiel von Diskette auf der Spielstand-Diskette PIZ-GAMESAVE (nur AMIGA) bzw. bei Spiel von Festplatte im Verzeichnis GAMESAVE, das bei der Installation automatisch angelegt wurde, gesucht.

Hinweis für AMIGA-User: Haben Sie eine Diskette mit dem Namen PIZ-GAMESAVE in ein Disketten-Laufwerk eingelegt, hat diese Vorrang vor dem Verzeichnis GAMESAVE auf Ihrer Festplatte. Sie sollten eine Diskette mit diesem Namen immer erst NACH dem Start von PIZZA CONNECTION einlegen.

In einem Dateiauswahlfenster werden Ihnen die verfügbaren Spielstände angezeigt. Wählen Sie einen aus und klicken Sie ihn an. Wollen Sie doch keinen alten Spielstand laden, klicken Sie mit der Maus außerhalb des Dateiauswahlfensters. Sie gelangen ins Hauptmenü zurück.

2. NEUES SPIEL

Zu Beginn eines neuen Spiels haben Sie zunächst die Möglichkeit, unter zwei möglichen Spielmodi zu wählen:

Freispielmodus oder Missionsmodus

2.1 DIE SPIELMODI

2.1.1. Freimodus

Sie haben kein besonderes Spiel-Ziel. Sie können solange spielen, wie Sie möchten, bzw. bis Ihr Charakter stirbt, und können sich frei zwischen allen Städten bewegen.

2.1.2. Missionsmodus

Sie wählen sich einen Lebenslauf aus, den Sie nachspielen möchten. Ziel des Spieles ist es nun, diesen vorgegebenen Lebenslauf so genau wie möglich nachzuspielen. Das Spiel ist beendet, wenn Sie die letzte Station des gewählten Lebenslaufes erreicht haben.

Die verfügbaren Lebensläufe werden Ihnen im Missionsauswahlfenster angezeigt. Klicken Sie eine Mission an, um Sie im linken Fenster zu betrachten. Klicken Sie auf *OK*, um diese Mission zu spielen.

Sie haben auch die Möglichkeit, selbst abgespeicherte Lebensläufe mit der Option „Disk“ als Missionen von Diskette zu laden. Diese werden entweder von Ihrer Diskette PIZ-GAMESAVE (nur AMIGA) oder aus dem Verzeichnis GAMESAVE (Spiel von Festplatte) geladen.

Nach Auswahl des Spielmodus gelangen Sie ins Charakterauswahlmenü:

2.2 DAS CHARAKTERAUSWAHLMENÜ

Sie haben aus einer Anzahl von 100 Charakteren die Qual der Wahl. Jeder Charakter hat individuelle Werte. Eine detaillierte Beschreibung der Daten finden Sie im Kapitel „Die PIZZA CONNECTION-Charaktere".

Sie sehen vor sich zwei Fenster:

Bild 3: Das Charakterauswahlmenü

2.2.1. Das Charakterfenster

Im linken Fenster werden die Werte des aktuellen Charakters, der auf dem Bild zu sehen ist, angezeigt. Der Charakter ist Inhaber der momentan auf der rechten Seite selektierten Firma. Mit den Pfeil-Icons blättern Sie die Liste der Charaktere auf und ab. Sie können den Vor- und Nachnamen jedes Charakters ändern, indem Sie auf sein Namensfeld klicken und dann den neuen Vor- und Nachnamen, durch ein Leerzeichen voneinander getrennt, eingeben. Blättern Sie danach allerdings erneut mit den Pfeil-Icons die Liste durch, geht der von Ihnen eingegebene Name verloren, da die Charaktere jedesmal neu geladen werden müssen.

Außer den vorgegebenen Charakteren können Sie auch Ihre eigenen von Diskette verwenden. Diese müssen mit +Speichern als Charakter+ auf Ihrer Diskette PIZ-GAMESAVE (nur AMIGA) oder im Verzeichnis GAMESAVE (Spiel von Festplatte) abgelegt sein. Auf diese Weise ist es Ihnen möglich, die Zahl der verfügbaren Charaktere beliebig zu erhöhen. Im Laufe des Spieles ändern sich die Werte Ihres Spielcharakters. Wenn Sie ihn nun auf Diskette abspeichern, können Sie diesen Charakter mit Ihren Freunden und Bekannten austauschen.

Es können nicht nur die menschlichen Spieler, sondern sämtliche Konkurrenten mit bestimmten Charakteren Ihrer Wahl bestückt werden. So können Sie sich Ihren Schwierigkeitsgrad individuell einstellen.

Stefan Pizza
Fast Slime
Salmo Pizza
Panda Pizza
Paradiso
Ricky's
Pizza Land
Mac Speck

Bild 4: Das Spielerfenster

2.2.2. Das Spielerfenster

Im rechten Fenster werden die Firmennamen der konkurrierenden Restaurantketten angezeigt. Der oberste ist aktiviert und steht für Ihre Restaurantkette. Sie können die Namen nach Belieben ändern, indem Sie auf das momentan aktive gelbe Feld klicken und einen Firmennamen Ihrer Wahl eingeben.

Am Anfang ist das Spielerfenster auf einen menschlichen Spieler eingestellt, die übrigen sind vom Computer gesteuerte Gegner. Sollen mehrere menschliche Spieler teilnehmen, ziehen Sie die Grenze zwischen menschlichen und computergesteuerten Gegnern mit den Pfeil-Icons des Spielerfensters entsprechend solange nach unten, bis die gewünschte Zahl an Mitspielern grün als „von Menschen kontrolliert“ dargestellt ist.

Haben Sie alle Einstellungen nach Ihren Vorstellungen durchgeführt, klicken Sie *OK* an. Es erscheint die Europakarte, damit Sie die Stadt wählen, in der Sie das Spiel beginnen möchten.

3. HISCORES

Sie können Ihre persönlichen Bestleistungen der vergangenen Spiele betrachten. Es werden Ihnen die wichtigsten Daten aus den vergangenen Spielen angezeigt.

4. EINSTELLUNGEN

Sie können diverse das Spiel betreffende Einstellungen vornehmen. Haben Sie PIZZA CONNECTION nach Ihren Wünschen konfiguriert, können Sie die Einstellungen speichern. Es wird dazu eine Datei namens pizprefs auf PIZ-CON1: erzeugt, die automatisch beim Start des Spieles erkannt wird.

VI. DIE PIZZA-CONNECTION-CHARAKTERE

Ihnen stehen 100 verschiedene Charaktere zur Auswahl. In diesem Kapitel beschreiben wir, welcher Charakterwert was zu bedeuten hat. Sämtliche Werte sind veränderlich. Diese Veränderung vollzieht sich durch die Aktionen, die Sie im Spiel unternehmen, durch die Dinge, die Ihnen zustoßen, oder einfach nur mit der Zeit. Der Charakter altert zum Beispiel.

Ein Charakter wird beschrieben durch:

Foto

Wenn Sie sich, ohne auf die Werte achten zu wollen, einen kurzen Überblick über einen Charakter verschaffen wollen, schauen Sie sich das Foto an. Bilder sagen oft mehr als Daten. Sie sollten sich jedoch nicht zu Vorurteilen hinreißen lassen: In manchen Charakteren stecken die Talente im Verborgenen.

Namen

Sie können ihn nach Ihrem Belieben ändern. Während eines Spieles kann er dann allerdings nicht mehr gewechselt werden.

Geld

Dies ist das Startkapital, das dieser Charakter mitbringt. Es ist aber nicht unbedingt das wichtigste Entscheidungskriterium für den Start. Natürlich haben Sie es am Anfang mit 10.000 Mark leichter als mit 5000, aber die übrigen Charakterwerte stellen längerfristige Habseligkeiten dar, die nicht zu unterschätzen sind.

Alter

Ihr Charakter altert mit der Zeit im Spiel - Jedes Jahr im Spiel um genau ein Jahr. Je älter Sie sind, um so schlechter regeneriert sich Ihre Gesundheit - bei über hundert Jahren gar nicht mehr.

Beliebtheit

Dieser Wert bestimmt Ihren Rang in der Welt. Je höher dieser Wert, desto leichter fällt es Ihnen am Anfang Kontakt zu Geschäftspartnern aufzubauen.
Der Wert 100: Sie sind ein totaler Star, alle reißen sich um Sie und wollen mit Ihnen Geschäfte machen.
Der Wert 0: Sie sind der absolute Antimensch. Keiner will etwas mit Ihnen zu tun haben.

Gesundheit

Dieser Wert bestimmt Ihre Vitalität, also Ihre Fähigkeit, Ihre verbrauchte Energie zu regenerieren.
Der Wert 100: Sie sind fit und kerngesund.
Der Wert 0: Sie krepeln auf dem letzten Atemzug. Sie können verbrauchte Energie nicht mehr erneuern.

Energie

Dieser Wert bestimmt Ihre tägliche Arbeitszeit. Je höher dieser Wert, um so mehr Aktionen können Sie pro Tag unternehmen, der Ihnen mit zunehmender Verantwortung immer kürzer vorkommen wird.
Vergleichen Sie dazu auch: EIN TAG IN PIZZA CONNECTION.
Der Wert 100: Sie könnten Bäume ausreißen und strotzen nur so vor Kräften.
Der Wert 0: „Hallo! Aufwachen!“

Intelligenz

Diese Angabe hat hauptsächlich für die computergesteuerten Gegner Bedeutung. Sie werden im Spiel wohl kaum die Charakterintelligenz sondern Ihre eigene benutzen. Die Intelligenz bestimmt, wie rational und vernünftig die Entscheidungen der Computergegner ausfallen.
Der Wert 100: Fehlerloser japanischer Retortenroboter.
Der Wert 0: „Was bin ich?“

Charisma

Dies ist Ihre persönliche Ausstrahlung. Sie beeinflußt die Wahrscheinlichkeit positiver Ergebnisse bei Zufallsereignissen, die mit allen Arten von Verhandlungen mit Geschäftspartnern in Zusammenhang stehen.
Der Wert 100: Sie sind Miss/Mister Universum
Der Wert 0: Glöckner von Notre Dame

Gewandheit
Dieser Wert bestimmt, wie schnell Sie sind. Dies ist vor allem wichtig bei der Aktionssequenz. Dort bestimmt dieser Wert, wie schnell Sie Ihre Spielfigur bewegen können. Ebenfalls von Bedeutung ist dieser Wert bei illegalen Geschäften. Wer flink und gewandt ist, wird nicht so leicht von der Polizei erwischt.
Der Wert 100: Kreuzung aus Robin Hood und Peter Pan
Der Wert 0: Lahme Ente

Persönlichkeit
Je höher dieser Wert, umso leichter fällt es Ihnen, Geschäftspartner bei Verhandlungen von Ihrer Meinung zu überzeugen.
Der Wert von 100: „Schau mir in die Augen."
Der Wert 0: „Entschuldigung, daß ich geboren bin."

Kochen
Dieser Wert ist wiederum hauptsächlich für Computergegner interessant. Er bestimmt, wie gut Speisen zubereitet werden, und auch wie gut bei Pizzawettbewerben abgeschnitten wird.
Der Wert 100: Meisterkoch
Der Wert 0: „Pitsa? Is det sowat rundet?"

Mut
Dieser Wert bestimmt Ihr Ansehen in der Unterwelt. Je höher dieser Wert, um so leichter fällt es Ihnen, sich in dieser harten Umgebung einen Namen zu machen und überhaupt ernstgenommen zu werden.
Der Wert 100: Ihnen kann so schnell keiner was. Sie können sich auch gegen hartgesottene Ganoven durchsetzten.
Der Wert 0: Schon wenn Sie eine Spielzeugpistole sehen, verlassen Sie fluchtartig das Land.

Die Charakterwerte haben zwar Ihre Auswirkungen auf Situationen und Zufallswahrscheinlichkeiten im ganzen Spiel, aber der überwiegende Teil des Geschehens wird natürlich von Ihrem persönlichen Geschick bestimmt.

VII. DIE SPIELEBENE

1. DIE BENUTZEROBERFLÄCHE VON PIZZA-CONNECTION

PIZZA CONNECTION hat eine durch das ganze Spiel einheitliche Benutzeroberfläche, an die Sie sich schnell gewöhnen sollten. Im weiteren Verlauf der Anleitung ist immer wieder die Rede von „anklicken", „klicken" oder „Taste drücken". Faul, wie wir nun einmal sind, umschreiben wir damit den hochkomplizierten Vorgang des

Maus-Zeiger-Auf-Ein-Menüpunkt-Oder-Ein-Tastenicon-Setzen-Und-Linke-Maus-Taste-Drücken.

Alles klar?

Okay, noch einmal zum Üben:

• Setzen Sie den Maus-Zeiger auf ein Icon oder einen Menü-Punkt.

• Drücken Sie nun die linke Maus-Taste.

Die gewählte Funktion wird aktiviert, kurz: wir haben die Funktion „angeklickt".

Ein Doppelklick ist demnach das schnelle, zweifache Anklicken desselben Icons oder Menü-Punktes.

Hinweis: Im gesamten Handbuch erwähnen wir verschiedene Tasten, die wir als Icon am linken bzw. rechten Rand noch einmal symbolisch darstellen. Auf der beiliegenden Klappkarte finden Sie noch einmal die gesamte Menü-Struktur mit den einzelnen Tasten und ihren Symbolen.

Im SPIELFELD (Bild 5: linke Bildschirmhälfte) läuft das eigentliche Geschehen ab, hier sehen Sie die

Stadt, die Restaurants und alle wichtigen Übersichten.

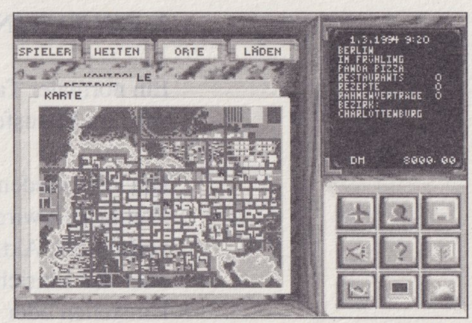


Bild 5: Die Benutzeroberfläche

Im STATUSFENSTER (Bild 5: obene rechts) werden aktuelle Informationen angezeigt, die sich auf Ihre Restaurantkette beziehen, bzw. auf Ihr Restaurant, in dem sie sich gerade befinden. Ferner werden im Statusfenster aktuelle Ereignisse parallel zum Geschehen im Spielfeld ausgegeben, ohne daß Sie im Ablauf gestört werden. Nur wenn eine Entscheidung von Ihnen verlangt wird, werden Sie durch eine Anfrage belästigt.

Wenn sich der Maus-Zeiger im Statusfenster befindet, drücken Sie die linke Maus-Taste, um nach einer Meldung wieder die Statusinformationen einzublenden. Durch Drücken der rechten Maus-Taste im Statusfenster wird die zuletzt gezeigte Meldung noch einmal ausgegeben.

Abgesehen von den Meldungen und den Informationen, besitzen Sie zwei permanent verfügbare Angaben im Statusfenster, die gelb dargestellt sind: Oben das Datum und die Uhrzeit und unten Ihr Kontostand.

Näheres zu Datum und Uhrzeit im nächsten Kapitel EIN TAG IN PIZZA CONNECTION.

Unten wird ständig ihr aktueller Kontostand angezeigt. Sie haben also bei allen Aktionen ständig Ihre finanziellen Mittel im Blick und können entscheiden, ob Sie sich eine Aktion leisten können oder nicht. Sollten Sie versuchen, Ihr Konto zu überziehen, wird im Statusfenster angezeigt, daß sie nicht genügend Geld besitzen. Die gewünschte Aktion wird vom System verweigert.

Im TASTATURBLOCK (Bild 5: unten rechts) sind die Tasten abgebildet, mit denen Sie in Untermenüs verzweigen können. Die Pictogramme - das sind die kleinen niedlichen Bildchen auf den Tasten - stehen dabei immer als Symbol für ihre Funktion. Im Tastaturblock finden Sie unten rechts immer eine *ZURÜCK*-Taste, mit der Sie in das übergeordnete Menü zurückkehren. Ausgenommen sind die beiden Hauptmenüs auf der Karte und im Restaurant.


Taste Zurück

2. EIN TAG IN PIZZA-CONNECTION

Ein normaler Tag beginnt immer um 9.00 Uhr morgens, wenn die Geschäfte öffnen. Die aktuelle Uhrzeit wird im Statusfenster (oben rechts) angezeigt.

Die verschiedenen Aktionen, die Sie an einem Tag durchführen, verbrauchen unterschiedlich viel Zeit. Wenig Zeit wird zum Beispiel beim Betrachten von Statistiken und anderen passiven Aktionen verbraucht. Aktivitäten, bei denen Sie selbst agieren müssen, zum Beispiel das Einkaufen von Zutaten oder das Einrichten eines Restaurants, verbrauchen mehr Zeit. In letzterem Fall werden z.B. für das Hinstellen oder Umstellen eines beliebigen Möbelstücks immer 10 Minuten veranschlagt.

Auch wenn Sie nichts tun, vergeht die Zeit - nur bedeutend langsamer. Das Ende Ihres Arbeitstages ist abhängig von dem Energiewert Ihres Charakters. Ihr Feierabend liegt zwischen 15 und 23:20 Uhr. Das Ende der Tages-Arbeitszeit kann wie folgt errechnet werden:

(ENERGIEWERT DES CHARAKTERS) / 2 * 10 Minuten.

Das bedeutet, je 12 Energiepunkte kann ein Charakter 1 Stunde länger arbeiten.

Beispiel: Jemand mit 40 Energiepunkten hat also einen Arbeitstag von 9 bis 18.20 Uhr.

Ist Ihr Arbeitstag zuende, wird die Tagesabrechnung angezeigt, aus der Sie den Umsatz, die Ausgaben und Ihre Gewinnne des vergangenen Arbeitstages ablesen können. Normalerweise wird für jedes Ihrer Restaurants eine separate Tagesabrechnung erstellt. Diese Option kann abgeschaltet werden.


Taste Sonnen-untergang

Sind alle Aktionen, die Sie sich vorgenommen hatten, vor Ablauf des Arbeitstages erledigt, können Sie durch Drücken der Taste *SONNNENUNTERGANG* im Hauptmenü vorzeitig Feierabend machen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sind mehrere menschliche Spieler mit von der Partie, spielt nun der nächste Spieler denselben Tag noch einmal durch. Der eigentliche Tag ist erst beendet, wenn alle Spieler - auch die Computerspieler - Ihren Tag erledigt haben.

Ist ein menschlicher Spieler am Zug, befindet er sich am Anfang des folgenden Tages im selben Menü, in welchem er zum Ende des vorherigen Tages war.

3. DER SCHNELLEINSTIEG IN PIZZA-CONNECTION

Nach dem Start von PIZZA CONNECTION sehen Sie ein wunderschön designtes Menü vor sich. Daraus wählen Sie mit der Maus den Punkt NEUES SPIEL an. Sie sind nun in einem weiteren wohldurchdachten Menü gelandet. Hier wählen Sie wieder mit der Maus den Punkt FREIMODUS aus. Daraufhin gelangen Sie in den Charakterauswahlbildschirm.

Im linken Fenster sehen Sie den Namen, Startkapital und Charakterwerte Ihrer momentan auserwählten Spielperson. Durch Anklicken der Pfeile ober- und unterhalb des Fensters, können Sie sich auch noch andere Charaktere zu Gemüte führen. Es ist wichtig darauf zu achten, daß die erkorene Figur genügend Startkapital hat, daß sie ziemlich hohe Werte in Energie und Gesundheit ihr eigen nennt. Den Namen können Sie übrigens ändern. Klicken Sie ihn mit der Maus an und tragen Sie mit der Tastatur Ihr eigenes Pseudonym ein. Es soll ja sogar ein paar Zeitgenossen geben, die sich mit ihrem echten Namen in die Geschäftswelt trauen...

Rechts daneben eine fabelhafte Fotografie der Person.

Auf der rechten Seite des Bildschirmes sehen Sie ein weiteres Auswahlfenster. Die erste Zeile darin ist gelb unterlegt. Das ist der Name Ihres zukünftigen Pizzaimperiums. Gefällt Ihnen der Name nicht, so klicken Sie ihn einfach an und schon können Sie ihren eigenen Unsinn eintragen.

Ist alles erledigt, wählen Sie bitte START und schon kann es richtig losgehen. Wenn Sie jetzt eine riesige und unförmige Pizza vor sich auf dem Bildschirm sehen, dann sind Sie richtig für den Job. Sie haben den ultimativen Pizzabäckerblick!!!

Stop, Stop, zurück zum Thema.

Wie Sie auf den zweiten bis vierten Blick blitzschnell erkannt haben, ist dies zweifellos Ihre Europa-Übersichtskarte. Unserem überarbeiteten Grafiker ist nur der Pinsel und die Farbpalette ausgerutscht. Wie dem auch sei, Sie können hier eine Stadt Ihrer Wahl betreten.



Ich würde Ihnen als aufstrebendem Jungunternehmer Berlin vorschlagen. Hier sind die Mietpreise noch moderat und Sie können einen guten Umsatz erzielen. Klicken Sie bitte zweimal hintereinander auf den Knopf für Berlin.



Jetzt haben Sie die allgemeine Benutzeroberfläche für dieses Spiel erreicht. Bewegen Sie den Maus-Zeiger über die Karte, bis Sie den Bezirk Charlottenburg oder Tempelhof finden. Zoomen Sie jetzt auf die unterste Stufe in den ausgewählten Bezirk hinein: Linke Maus-Taste drücken, wenn der Name angezeigt wird, es erscheint ein gelber Rahmen. Noch einmal Mäuschen drücken, erste Zoom-Stufe erreicht.

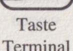
Suchen Sie sich hier ein Restaurant zur Miete. Es sollte aber nicht mehr als 2000 DM dafür ausgegeben werden.





Um die Karte zu verschieben, brauchen Sie übrigens nur den Maus-Zeiger auf den Rahmen zu setzen und die linke Maus-Taste drücken. Immer, wenn Sie ein Haus der Karte anklicken, werden Ihnen die Daten im Status-Fenster angezeigt. Wenn Sie das angeklickte Haus noch einmal anklicken, dann wird Ihnen die Anzahl, der an diesem Ort verfügbaren potentiellen Kunden, angezeigt.
Sie sollten weiterhin darauf achten, daß möglichst viele potentielle Kunden da und die Räumlichkeiten nicht zu klein sind. Für den Anfang sollten Sie ein Restaurant anmieten.





Taste Terminal



Taste Telefon

Haben Sie Ihr Traum-Restaurant gefunden, merken Sie sich das im Statusfenster angezeigte Maklerbüro, und klicken im Tastaturfeld auf die Taste *TERMINAL* an. Dann drücken Sie die Taste *TELEFON* und wählen die Nummer des gewünschten Maklers. Die Telenet-Nummern entnehmen Sie dem Telenet-Verzeichnis für die entsprechende Stadt im beigelegten Städteführer.

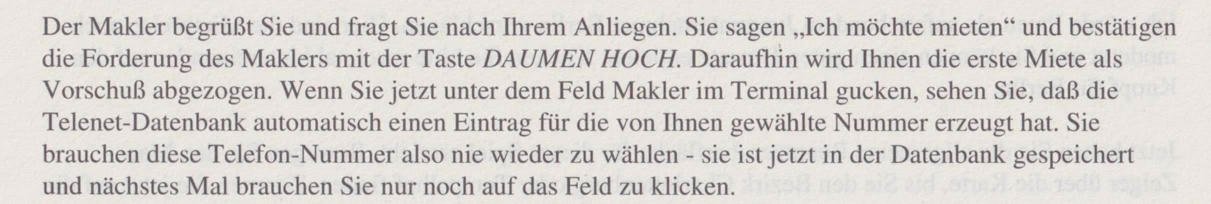
Wenn einmal besetzt sein sollte, probieren Sie es einfach nochmal.





Jetzt, nachdem Sie die Nummer einmal gewählt haben, ist sie in Ihre persönliche Telenet-Datenbank übernommen worden. Um sie erneut zu wählen, klicken Sie im linken Fenster den Schriftzug Makler an. Der entsprechende Auszug aus Ihrer Datenbank wird eingeblendet. Klicken Sie nun die gewünschte Nummer an und Ihr Visiphon wählt für Sie.


Taste Daumen hoch

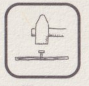


Der Makler begrüßt Sie und fragt Sie nach Ihrem Anliegen. Sie sagen „Ich möchte mieten" und bestätigen die Forderung des Maklers mit der Taste *DAUMEN HOCH.* Daraufhin wird Ihnen die erste Miete als Vorschuß abgezogen. Wenn Sie jetzt unter dem Feld Makler im Terminal gucken, sehen Sie, daß die Telenet-Datenbank automatisch einen Eintrag für die von Ihnen gewählte Nummer erzeugt hat. Sie brauchen diese Telefon-Nummer also nie wieder zu wählen - sie ist jetzt in der Datenbank gespeichert und nächstes Mal brauchen Sie nur noch auf das Feld zu klicken.


Taste Zurück

Kehren Sie über die Tasten *ZURÜCK* bis in die Übersicht zurück und betreten Sie Ihr neu eröffnetes Restaurant mit einem Doppelklick auf den Laden.

Wenn Ihnen jetzt plötzlich Übel wird, so liegt das daran, daß Sie einen normalen Sinn für Formen und Farben haben. Um Ihr Wohlbefinden wieder herzustellen, sollten Sie sich nun um die Einrichtung Ihres Restaurants kümmern. Beachten Sie dabei Ihre spezifischen Bevölkerungsschichten und ihren Anspruch an Qualität.


Taste Ausstattung

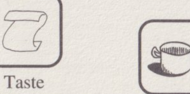
Taste Stuhl

Klicken Sie im Tastenfeld die Taste *AUSSTATTUNG* und anschließende die Taste *STUHL* an. Das Einrichtungsbuch wird aufgeschlagen. Klicken Sie die Taste *EINKAUFWAGEN* an und wählen einen der ersten Möbellieferanten aus. Wählen Sie mit der Maus einige Stühle und Tische an und klicken Sie auf *DAUMEN HOCH.* Nun können Sie die Möbel im Restaurant plazieren.


Taste Daumen hoch

Taste Einkaufswagen

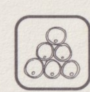
Sie sollten auch gleich einen vernünftigen Bodenbelag auswählen. Kaum ein Kunde wird sich auf kahlen Mauerstein setzen. Im Untermenü KÜCHENGERÄTE suchen Sie sich einen billigen Ofen aus. Ihre restlichen Barmittel sollten jetzt nicht die Grenze von drei- bis viertausend Mark unterschreiten.


Taste Rezeptliste

Taste Kochen

Nun da Sie eingerichtet sind, können Sie sich an die Gestaltung Ihrer Speisekarte machen. Sie gehen dazu in die Rezeptliste (Taste *REZEPTLISTE*). Nun klicken Sie eine der ersten Standardpizzen an und klichen auf die Taste *KOCHEN.* Sie sollten zu Anfang mindestens vier der Standard-Pizzen (siehe beiliedendes Pizza-Kochbuch) führen. Eigenkreationen sind für den Einstieg nicht erforderlich. Die Beliebtheit der angebotenen Pizzen sollte für möglichst viele Bevölkerungsschichten im gelben bis grünen Bereich sein. Die möglichen Preise Ihrer Pizzen hängen stark vom Durchschnittseinkommen ab. Für den Anfang würde ich einen Prsi von 8,- DM bis 10,- DM vorschlagen.

Da Sie nun wissen, welche Pizzen Sie im Angebot haben, können Sie die entsprechenden Zutaten einkaufen.


Taste Vorratslager

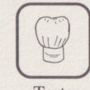
Klicken Sie dazu im Restauranthauptmenü auf die Taste *VORRATSLAGER*. Die benötigten Mengen werden Ihnen aufgrund der Rezepte, die Sie in Ihre Speisekarte aufgenommen haben, rot angezeigt.


Taste Einkauf

Klicken Sie die Taste *EINKAUF* an und wählen Sie einen Lieferanten, wie Sie es schon bei der Einrichtung Ihres neuen Restaurants gemacht haben.

Achten Sie dabei besonders auf die Qualität und Menge. Eine mittlere Qualität (von 30 bis 40) dürfte für den Anfang reichen. Schließen Sie, bis Ihr Restaurant stabil läuft, keine Lieferverträge ab. Beim allerersten Einkauf bunkern Sie jede Zutat für etwa 10 Tage. Spätere Einkäufe tätigen Sie entsprechend dem tatsächlichen Verbrauch.


Taste Personal


Taste Koch

Nun müsen Sie noch einen Koch und einen Kellner einstellen. Klicken Sie dazu auf die Taste *PERSONAL*. Klicken Sie dann auf die Taste *KOCH* bzw. *Taste KELLNER* und klicken dann auf die Taste *EINKAUFEN*.


Taste Einkauf


Taste Kellner

Nach etwa einer Woche sollte Ihr Restaurant einigermaßen stabil über die Runden kommen. Jetzt könnte weiteres Personal notwendig werden. Je nach Bedarf blättern Sie durch den Katalog der angebotenen Köche und Kellner und stellen den gewünschten Charakter ein.

Das Personal sollte in seinem Fachbereich mindestens 40% oder mehr aufweisen. Die anderen Charakterwerte sollten so hoch wie möglich sein. Versuchen Sie, einen vernünftigen Kompromiß zu finden. Insgesamt sollten am Anfang ein Koch und ein Kellner eingestellt werden,damit die Personalkosten 1.000 Mark in der Woche nicht überschreiten. Es ist nicht nötig einen Manager einzustellen.

So, nun haben Sie alle Zutaten für eine erfolgreiche Restauranteröffnung beisammen. Das war's, viel Spaß beim Pizza backen.

4. DIE KÄUFERSCHICHTEN

PIZZA CONNECTION unterscheidet sechs verschiedene Käufer-Gruppen, mit denen Sie konfrontiert sind. Jede von Ihnen hat unterschiedliche Bedürfnisse und Geschmäcker.



Kinder



Jugendliche



Arbeiter



Angestellte



Geschäftsleute



Senioren

Jede dieser Gruppen sind in den verschiedenen Bezirken in unterschiedlicher Zahl vertreten.

Zusätzlich zu der Bezirksverteilung wirken sich folgende Örtlichkeiten der Umgebung Ihres Restaurants positiv bzw. negativ auf die Zahl der potentiellen Kunden aus:

	Kirche	Bank	Kino	Schule	Disco	Bar	Kaufhaus	Hotel
Kinder		-	+	+++		-		-
Jugendliche			++	+	+++			
Arbeiter			+		+	+++		
Angestellte		+					++	
Geschäftsleute		++		-	+			+++
Senioren	++	+	-	-	-		+	

Sie sehen, daß es im Durchschnitt mehr Ortszuschläge als Ortsabschläge gibt. Es ist also immer gut, sich in einer „belebten" Gegend anzusiedeln, weil Sie im Durchschnitt mehr Publikum ansprechen können.

Die Vorlieben der potentiellen Kuden müssen dann auch bei der Einrichtung der Restaurants und bei der Zusammenstellung der Speisekarte beachtet werden, damit Sie möglichst viele Kunden anlocken.

5. DIE KARTE

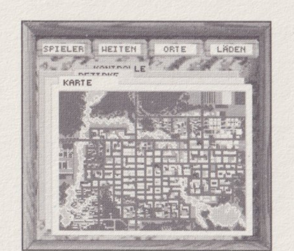


Bild 6: Die Übersicht

Die Stadt, in der Sie sich befinden, kann auf der obersten Menüebene, dem Kartenmodus, in drei verschiedenen Zoom-Stufen dargestellt werden.

Zoom-Stufe 1: Die Übersicht (siehe Bild 6)

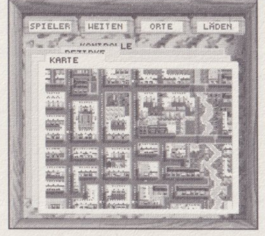


Bild 7: Die mittlere Ansicht

Zoom-Stufe 2: Die mittlere Ansicht (siehe Bild 7)

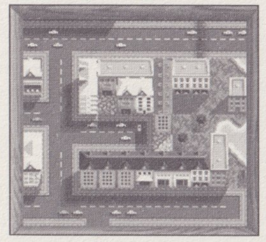


Bild 8: Die Nahansicht

Zoom-Stufe 3: Die Nahansicht (siehe Bild 8)

Durch anklicken eines Bereiches auf der Karte mit der linken Maus-Taste erscheint am Maus-Zeiger hängend ein gelber Auswahlrahmen. Bewegen Sie diesen über das Stadtgebiet, das Sie heranzoomen wollen und drücken Sie die linke Maus-Taste. Mit der rechten Maus-Taste zoomen Sie jeweils wieder eine Stufe hinaus.

5.1. EIGENSCHAFTEN DER DREI ZOOM-STUFEN

1. Die Übersicht, Zoom-Stufe 1:

- Die Strategiemenüs sind anwählbar
- Drei Betrachtungsmodi sind wählbar

2. Die mittlere Ansicht, Zoom-Stufe 2

- Die Strategiemenüs sind anwählbar
- Drei Betrachtungsmodi sind wählbar
- Verschiebbar mit den Cursor-Tasten Ihrer Computer-Tastatur oder durch Anklicken des Holzrahmens der Karte in der gewünschten Richtung.

3. Die Nahansicht, Zoom-Stufe 3

- Einzelne Häuser und Einrichtungen sind anwählbar
- Verschiebbar mit den Cursor-Tasten Ihrer Computer-Tastatur oder durch Anklicken des Rahmens der Karte in der gewünschten Richtung.

5.1.1. Die Übersicht und die mittlere Ansicht

5.1.1.1. Die Strategiemenüs

Die Strategiemenüs befinden sich, wenn vorhanden, immer oberhalb der Karte oder des Kartenausschnittes. Mit diesen Menüs können Sie Restaurants, Häuser und Einrichtungen auf der gesamten Karte direkt anwählen.

Die angewählte Art des Ortes wird durch ein blinkendes Viereck hervorgehoben.

1. Strategiemenü: Spieler
Alle Restaurants der angewählten Kette werden angezeigt.

2. Strategiemenü: Weiten
Alle Restaurants der angewählten Kette werden mit ihrem Einzugsbereich angezeigt. Der Einzugsbereich vergrößert sich mit dem Bekanntheitsgrad der Restaurants.

3. Strategiemenü: Orte
Es werden spezielle Einrichtungen in der Stadt wie zum Beispiel Bars, Discos, Hotels hervorgehoben. Sie beeinflussen erheblich den Publikumsverkehr, der in der Umgebung Ihrer Restaurants herrscht. Näheres über die Bevölkerungs-Gruppen und deren Kaufverhalten finden Sie im Kapitel DIE KÄUFERSCHICHTEN.

4. Strategiemenü: Läden
Hier werden die Läden nach ihrer Verfügbarkeit angezeigt und durch ein blinkendes Viereck markiert. Sie ermitteln so auf die Schnelle, wo welche Räume zum Verkauf oder zur Miete stehen.

5.1.1.2. Die drei Stadtansichten

In den Zoom-Stufen 1 und 2 finden Sie drei hintereinanderliegende Übersichtskarten. Jede Übersichtskarte kann durch Anklicken ihres Schildchens am oberen Rand nach vorne geholt werden.

1. Die KARTE
Dies ist die Normaleinstellung. Es ist eine Stadtdraufsicht mit Straßenverläufen zu sehen.

2. Die BEZIRKE
Jeder Bezirk der Stadt wird in einer anderen Farbe dargestellt. Zum aktuellen Bezirk (das ist der, über dem sich der Maus-Zeiger befindet) werden die relevanten Informationen im Statusfenster angezeigt.

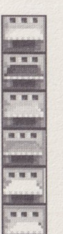
3. Die KONTROLLE
Hier sehen Sie, wer welche Bezirke der Stadt kontrolliert. Die Bezirke sind in den Farben der Läden der Spieler eingefärbt, die sie unter Kontrolle gebracht haben.

5.1.2. Die Nahansicht

Sie sehen nun einen kleinen Ausschnitt des Stadtplans. Verschaffen Sie sich einen detaillierten Eindruck von der Gegend, in der Sie planen, sich niederzulassen. Geschäftsräume sind deutlich durch entsprechende Schaufenster zu erkennen. Im Folgenden werden diese nur noch „Orte“ genannt. Durch Anklicken der Orte, können Sie sich über die unmittelbaren Gegebenheiten eines Ladens informieren.
Aus dem Statusfenster entnehmen Sie:

- ob dieses Geschäft zu kaufen, zu mieten oder nicht verfügbar ist
- die Ausmaße in Breite und Höhe in Metern
- den Preis
- die Miete
- das zuständige Maklerbüro

Durch nochmaliges Anklicken eines bereits angewählten Ortes wird im Statusfenster eine Liste mit den potentiellen Kunden erscheinen.
Restaurants werden als Läden mit Markisen dargestellt. Die Restaurants der Spieler werden in individuellen Farben markiert:



Spieler 1: WEISS
Spieler 2: SCHWARZ
Spieler 3: BLAU
Spieler 4: BRAUN
Spieler 5: ORANGE
Spieler 6: ROT
Spieler 7: HELLBLAU
Spieler 8: GELB

Um ein Restaurant zu betreten, klicken Sie es doppelt an. Drücken Sie die rechte Maus-Taste im Restaurant, um wieder in die Übersicht zurückzukehren.

6. DIE GEGNERISCHEN RESTAURANTS

Sie betreten das Restaurant eines Konkurrenten, indem Sie es in der Nahansicht doppelt anklicken. Genauso wie Ihr eigenes Restaurant wird es während der Geschäftszeiten betreten, Gäste setzen sich an die Tische und speisen - wenn der Inhaber vernünftig handelt.

Im gegnerischen Restaurant können Sie zwei Tätigkeiten ausüben.

A) Pizza Kochwettbewerb

Kennen Sie das auch? Da gibt es doch tatsächlich Konkurrenten, die glauben, daß Sie schlechte Pizzen backen. Wenn Sie da gaaaanz anderer Meinung sind, dann ist jetzt „Showtime“ angesagt. Fordern Sie Ihren Gegner zum ultimativen Zweikampf heraus, dem „Pizza Kochwettbewerb“! Hierbei geht es darum, eine vorgegebene Pizza möglichts genau und schnell nachzubacken. In diesem hochdramatischen Wettbewerb geht es um Ihre Ehre als Koch und Geschäftsmann von Welt.

Seien Sie also auf der Hut! Das Scheitern in diesem Wettbewerb könnte katastrophale Auswirkungen auf Ihr Ansehen in der Gesellschaft haben. Der Sieg kann Sie aber ebensoschnell an Geld bringen und positive Auswirkung auf Ihre Beliebtheit haben.

Wie Sie sehen, können Sie viel gewinnen aber auch viel verlieren.

Nach dem Drücken der Taste für den Wettbewerb, werden Sie zunächst gefragt, ob sie teilnehmen wollen. Antworten Sie mit *JA*. Dann stellen Sie die Höhe Ihres Einsatzes ein. Wenn Sie verlieren, wird Ihnen die gesetzte Summe abgezogen. Als nächstes müssen Sie das Level, also den Schwierigkeitsgrad, wählen.
In den nun folgenden Sekunden baut sich vor Ihnen eine Pizza auf. Je nach Schwierigkeitsgrad geht dieser Vorgang schneller oder langsamer vor sich. Ihre Aufgabe ist es, diese Pizza möglichst schnell nachzubacken. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie die *OK*-Taste an.



Taste OK

Das Ergebnis Ihrer Anstrengung wird nun mit dem Original verglichen und die Wertung bekannt gegeben. Jetzt zeigt sich, ob Sie ein Gewinner oder ein Verlierer sind.

Regelmäßig einmal im Monat werden Sie zu einem gemeinsamen Pizzawettbewerb eingeladen.

Und einmal im Jahr findet der Große „Jahreswettbewerb" statt. Hier wartet eine sehr interessante Sache auf Sie. Die Pizza wird in dieser Ausscheidung nach ihrem Geschmack bewertet. Geben Sie sich Mühe, etwas eßbares zu backen.

Wenn Sie gewonnen haben, dürfen Sie dieses Rezept ein Jahr lang in Ihrer Speisekarte als „Pizza des Jahres" führen. Wir müssen wohl nicht extra erwähnen, daß sich diese Pizza besonders gut verkaufen wird.

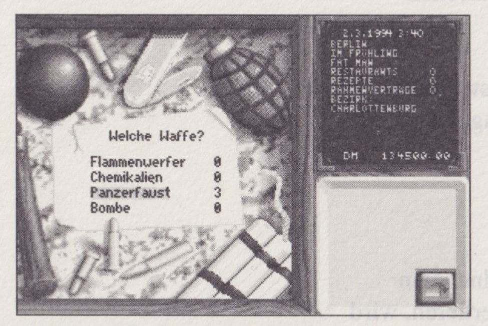


Bild 9: Anschläge

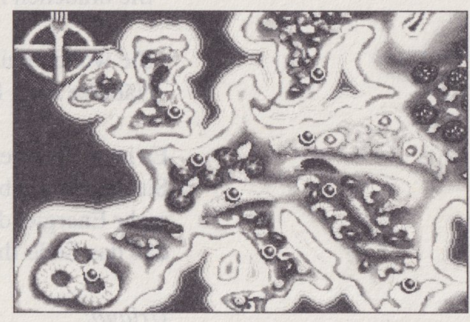
B) Anschläge

Wenn Sie die Taste für Anschläge anklicken, werden Ihnen, wenn Sie vorher den Waffenhändler besucht haben, am Tage vier Scherzartikel angezeigt, mit denen Sie Ihre Konkurrenten erfreuen können. Klicken Sie den gewünschten an und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der *OK*-Taste (Daumen hoch). Abhängig von Ihren Charakterwerten gelingt oder scheitert die Aktion, d.h. entweder der Gegner hat den Schaden und den Spott, oder aber Sie werden von der Polizei erwischt und das Schicksal nimmt seinen Lauf.

Wenn Sie noch vor den Geschäftszeiten aufstehen, also vor 9 Uhr, können Sie sich so richtig austoben. Näheres finden Sie im Kapitel „NACHTAKTIONEN". Und wie Sie früher als 9 Uhr aufstehen können wird im Kapitel „CHARAKTER-MENÜ" erklärt.

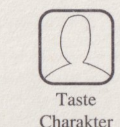
7. DAS TASTEN-FELD DER SPIELÜBERSICHT

7.1. DAS EUROPA-MENÜ


Bild 10: Das Europa-Menü

Die Taste mit dem Flugzeug blendet die Euro-Pizza... äh... Europa-Karte ein. Sie können nun wählen, in welche Stadt Europas Sie reisen möchten. Nachdem Sie den Knopf der gewünschten Stadt angeklickt haben, wird Ihnen der Preis des Flugtickets angezeigt. Außerdem wird Ihnen die umsatzstärkste Firma der Stadt genannt.
Wenn Sie die Preisangabe erneut anklicken, fliegen Sie in die gewählte Stadt. Die aktuellen Daten der Stadt, die Sie verlassen haben, werden auf Ihrer Spielstand-Diskette PIZ-GAMESAVE (nur AMIGA) bzw. auf Festplatte natürlich im Verzeichnis GAMESAVE zwischengespeichert und bei Ihrer Rückkehr wieder eingeladen.
Führen Sie zu diesem Zeitpunkt Waffen bei sich, nehmen Sie diese dadurch in die andere Stadt mit.

7.2. DAS CHARAKTER-MENÜ


Taste Charakter

Dieser Menüpunkt bezieht sich ausschließlich auf Ihren Charakter, bzw. die Ihrer Mitspieler und deren Werte.
Wenn Sie die *CHARAKTER*-Taste drücken, gelangen Sie in Ihr persönliches Charakter-Menü. Zur Anzeige kommt der Spielmodus und in ihrem Notizbuch die Zeit, zu der Sie am nächsten Morgen aufstehen wollen, normalerweise 9 Uhr in der Frühe.

Weckzeit:

Sie können Ihren Wecker mit den Pfeil-Icons im Notizbuch auf eine Zeit zwischen Mitternacht, also 0 Uhr, und 9 Uhr stellen.

Bild 11: Das Charakter-Menü

Das kann aus verschiedenen Gründen sinnvoll sein:

• Sie brauchen mehr Zeit für Ihre Aktionen

• Sie wollen bei einem Konkurrenten einbrechen, und das ist nur nachts möglich.
Näheres dazu finden Sie im Kapitel „NACHTAKTIONEN".

Es ist nicht zu empfehlen, oft früher als 9 Uhr aufzustehen, da sonst Ihr Wert für Gesundheit und damit Sie selber erheblich in die Knie gehen könnten. Außerdem verbrauchen Sie durch den längeren Arbeitstag mehr Energie, die in der folgenden Nacht nicht vollständig regeneriert werden kann. Bedenken Sie auch, daß das Ende Ihres Arbeitstages abhängig von Ihrem Energiewert ist. Es liegt zwischen 15 und 23 Uhr.

Urlaub:
Drücken Sie den Schalter Ihrer Schreibtischlampe, um ein paar Tage Urlaub zu nehmen. Mit den beiden Pfeilen in der Box stellen Sie die Zahl der Tage ein, die Sie frei nehmen.

Durch Ihren Urlaub scheiden Sie für die von Ihnen gewählte Zeitspanne aus dem Spiel aus, um Ihre Gesundheit zu regenerieren.

Die anderen Spieler - sowohl menschliche als auch die Computerspieler - spielen in dieser Zeit weiter.

Je länger Sie Urlaub machen, um so mehr wird sich Ihr Charakter erholen. Genauer gesagt erhöht sich Ihr Gesundheitswert mit jedem Tag, den Sie im Urlaub sind um eine von Ihrem Alter abhängige Zahl von Punkten. Je jünger Ihr Charakter also ist, desto mehr nützt ihm der Urlaub, bzw. desto kürzer kann der Urlaub sein, um die gleiche Anzahl von Punkten zu regenerieren.

Zu Anfang des Spieles sollten Sie möglichst keinen Urlaub machen. Sie verlieren sonst zu leicht den Anschluß und gewähren der Konkurrenz einen unnötig großen Vorsprung. Unter Umständen verpassen Sie neue Trends, Veränderungen des Marktes oder wichtige Zeitungsmeldungen. Ihre eigenen Restaurants sind Anschlägen oder ähnlichen Gemeinheiten der Mitbewerber hilflos ausgeliefert.

Nichts ist deprimierender als frisch und erholt aus dem Urlaub zurückzukehren, nur um festzustellen, daß man inzwischen Pleite gegangen ist!

Haben Sie Ihr Restaurants aber einigermaßen im Griff, indem Sie langfristige Lieferverträge abgeschlossen, Manager eingestellt und für ausreichende Liquidität gesorgt haben, um die laufenden Kosten zu decken, können und sollten Sie sich ab und zu eine Erholung gönnen. Gut erholt und gesund sind Sie wesentlich erfolgreicher und aktionsfähiger als ein kränkelndes und ausgelaugtes Wesen, das schon um 15 Uhr den Tag beenden muß, weil die Energie fehlt.

Mit den beiden *PFEIL*-Tasten des Tasten-Feldes können Sie zu dem Spieler wechseln, dessen Daten Sie einsehen wollen.

7.2.1. Charakterwerte

Durch Drücken der *CHARAKTERWERTE*-Taste werden die Werte für Gesundheit, Energie und so weiter ausgegeben. Detaillierte Erläuterungen finden Sie im Kapitel „DIE PIZZA-CONNECTION-CHARAKTERE“.

7.2.2. Firma

Durch Drücken der *FIRMA*-Taste sehen Sie nun, mit wieviel Restaurants Sie in welchen Städten Europas vertreten sind, und wieviel Gewinn oder Verlust Ihre Niederlassungen pro Woche machen.

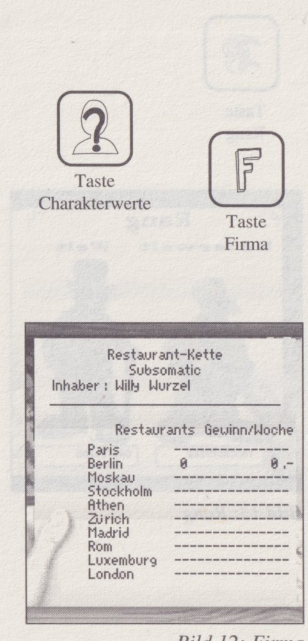


Bild 12: Firma



Taste Lebenslauf

7.2.3. Lebenslauf

Das Drücken der LEBENSLAUF-Taste führt Sie in diesen Menüpunkt.
Alle wesentlichen Aktionen, die Sie unternehmen, werden protokolliert und mit dem genauen Datum in Ihrem Lebenslauf festgehalten. So können Sie genau nachlesen, wann Sie beispielsweise Ihre erste Million gemacht haben oder an welchem Tag ein Restaurant Ihrer Kette als schönste Pizzeria der Stadt ausgezeichnet wurde. Mit den *PFEIL*-Tasten kann man die Seiten des Lebenslaufes durchblättern. Lebensläufe können gesondert von den Spielständen abgespeichert werden, um sie beispielsweise für andere Spieler als Missionen zu nutzen.



Taste Rang

7.2.4. Rang

Welchen Rang haben Sie in der Gesellschaft (Welt) und in der Unterwelt erreicht? Der grüne Balken stellt den Anteil innerhalb der Rang-Stufe dar, in der Sie sich gerade befinden. Erst wenn das Feld ganz grün gefärbt ist, werden Sie „befördert". Die möglichen Ränge sind:



Bild 13: Rang

In der Welt	In der Unterwelt
Buhmann der Nation	so gut wie tot
Versager	Verlierer
Arbeiter	Amateur
Kleinunternehmer	Spieler
Gastronom	Taschendieb
Geschäftsmann	Schläger
Erfolgsmann	Gangster
Held	Zuhälter
Star	Profi
Ehrenbürger	Killer
Bürgermeister	Boß
Senator	Pate
Präsident	Godfather

Ihr Ansehen in beiden Welten wird durch die unterschiedlichsten Ereignisse beeinflußt, unter anderem sind dies:

Für die Welt:

- Das erfolgreiche Führen möglichst vieler Restaurants
- Ihr Vermögen
- Ihre Beliebtheit beim Publikum
- Das Kreieren erfolgreicher Pizzen
- Ein möglichst hoher Umsatz
- Gute Geschäftsverbindungen zu vielen Lieferanten
- Auszeichnungen
- Die Kontrolle eines möglichst großen Teils der Stadt

Für die Unterwelt:

- Das Ausführen von Aufträgen aus der Unterwelt
- Regelmäßige Kontakte zur Mafia
- Rücksichtsloses Verhalten gegenüber Konkurrenten
- Beteiligung an dubiosen Geschäften
- Absitzen von Haftstrafen

Sie sollten darauf achten, daß Ihre Ränge in beiden Welten in etwa gleichmäßig steigen, da Sie so die besten Chancen haben.



Taste
Auszeichnung

7.2.5. Auszeichnung

In regelmäßigen Abständen werden vom Bürgermeister einer Stadt Auszeichnungen für besondere Leistungen verliehen:

- Orden des Schönsten Restaurants der Stadt
- Die Goldene Pizza für die Pizza des Jahres
- Der Stern des Besten Investors der Stadt
- Der Kochlöffel für den erfolgreichsten Imitator des Jahres
- Die Goldene Fliege für die schnellste Bedienung
- Die Europa Handelsplakette

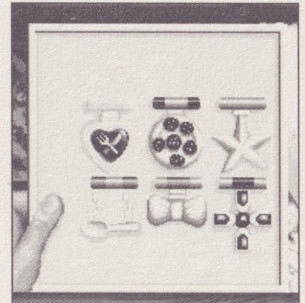


Bild 14: Auszeichnung

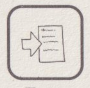
Alle Verleihungen, außer der Wahl der „Pizza des Jahres“ und „Imitator des Jahres“, finden alle zwei Monate statt. Der Bürgermeister kündigt jeweils an, wo und wann die Auszeichnungen verliehen werden. Wenn Sie sich gute Chancen auf einen Preis ausrechnen, können Sie den geforderten Wettbewerbsbeitrag auf das vom Bürgermeister genannte Konto überweisen und sich an besagtem Tag am genannten Ort pünktlich einfinden. Dort erfahren Sie dann, ob Sie der glückliche Gewinner sind, dem eine Ehrung zuteil wird.

Der Wettbewerb zur „Pizza des Jahres“ findet einmal im Jahr am Jahresende statt. Jeder kann kostenlos daran teilnehmen. Es geht darum, eine eigene Pizzakreation vorzustellen und eine möglichst hohe Wertung bei der Jury zu bekommen. Der Pizza-Bäcker mit der höchsten Wertung bekommt den Orden „Pizza des Jahres“ verliehen, und darf das siegreiche Rezept in seinem Restaurant ein Jahr unter dem Titel „Pizza des Jahres (Jahreszahl)“ anbieten.

Auch die Auszeichnung „Imitator des Jahres“ wird einmal jährlich am 30. Juni vergeben. Hier erhält der Koch den Orden, der die meisten Pizza-Wettbewerbe gewonnen hat, mindestens jedoch 5.

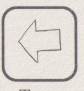
7.2.6. Ziel-Lebenslauf

Der Ziel-Lebenslauf findet nur im Missions-Modus Verwendung. Es wird der Lebenslauf ausgegeben, den Sie nachzuspielen versuchen müssen. Zu jeder Station des vorgegebenen Lebenslaufes ist eine Prozentzahl angegeben, die Ihnen verrät, wie exakt Sie die vorgegebene Station erreichen konnten.


Taste Ziellebenslauf

7.2.7. Blättern

Mit den Pfeil-Tasten blättern Sie zwischen Mitspielern hin und her. Bis auf den Lebenslauf, der zur Privatsphäre zählt, darf man alle anderen Akten der Konkurrenz einsehen.
Außerdem blättern Sie mit den *PFEIL*-Tasten die Seiten Ihrer eigenen Lebensläufe um.

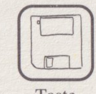

Taste Zurück-Blättern


Taste Vorwärts-Blättern



7.3. DAS DISKETTEN-MENÜ

Mit der *DISKETTEN*-Taste kommen Sie in die Systemebene. Das Spiel wird gestoppt, die Spiel-Zeit angehalten, Zufallsereignisse sind unterbunden. Folgende Funktionen stehen Ihnen zur Verfügung:


Taste Diskette

7.3.1. Sichern

- des aktuellen Spielstandes
- Ihres Charakters
- Ihres Lebenslaufes als Mission

Alles was Sie sichern, wird auf der Spielstand-Diskette PIZ-GAMESAVE (nur AMIGA) bzw. im Verzeichnis GAMESAVE (nur Festplatte) abgelegt. Ebenso werden alte Spielstände entweder auf der Spielstand-Diskette PIZ-GAMESAVE (nur AMIGA) oder im Verzeichnis GAMESAVE auf Ihrer Festplatte gesucht.
Hinweis für AMIGA-User: Wenn Sie PIZZA CONNECTION von Diskette spielen, benötigen Sie also eine Spielstand-Diskette mit dem Namen PIZ-GAMESAVE.

Beim Abspeichern bekommen Spielstand-Dateien die Extension „.GAM“, Charakter-Dateien die Extension „.CHR“, und Missions-Dateien die Extension „.MIS“. Die Extensionen werden automatisch angehängt und brauchen nicht eingegeben werden.

7.3.2. Altes Spiel

Einen alten Spielstand laden.

Wenn Sie ALTES SPIEL anwählen, erscheinen die bisher abgespeicherten Spiele und Sie können den Spielstand, den Sie laden möchten, durch Anklicken auswählen. Möchten Sie keinen der Spielstände laden, klicken Sie irgendwo außerhalb der Auswahlbox.

7.3.3.Einstellungen

Optionen des Spieles einstellen.

In EINSTELLUNGEN können Sie sich Ihre eigene Spielkonfiguration einstellen und abspeichern. Die Einstellungen werden unter dem Namen „PIZPREFS“ abgelegt.

Hinweis für AMIGA-User: Bei Spiel von Diskette werden die Einstellungen auf der Spiel-Diskette PIZ-CON1 ebenfalls unter dem Namen „PIZPREFS“ abgelegt.

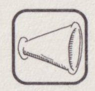
7.3.4. Beenden

Das Spiel beenden, um in die Workbench bzw. ins DOS zurückzukehren.

7.3.5. Ok

Zum Spiel zurückkehren.

7.4. WERBUNG



Taste Werbung

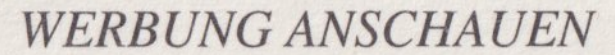
Sie können und sollten für Ihre Restaurantkette werben. Die Maßnahmen reichen vom einfachen Handzettel, der auf der Straße verteilt wird, bis zur Produktion eigener Werbefilme.



Bild 15: Werbung

Klicken Sie die Taste *WERBUNG* an. Sie kommen in die Werbeübersicht und Ihnen wird angezeigt, welche Werbeaktionen Sie am Laufen haben, für wieviele Tage diese noch geschaltet sind, wieviel Sie die einzelne Werbemaßnahme pro Tag kostet und wie wirksam die Aktion in Prozent ist.

Eine eventuell angewählte Werbeaktion wird grafisch hervorgehoben. Alle Aktionen, die Sie jetzt über den TASTATURBLOCK ausführen, beziehen sich immer auf die gerade angewählte Werbeaktion:



WERBUNG ANSCHAUEN
Sie können eine Werbeaktion begutachten.

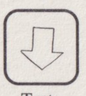


Taste Werbung anschauen



Taste Einkaufen

EINKAUFEN
Sie können eine neue Werbekampagne der gewählten Art starten.



Taste Blättern



Taste Blättern

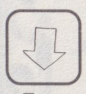
BLÄTTERN
Sie können die Dauer einer Werbekampagne festlegen (mindestens 7 Tage).
Die Dauer einer Werbekampagne kann auch nach deren Start verlängert werden.
Nach dem Verlassen des Menüs, kann die Werbekampagne zwar noch verlängert, aber nicht mehr verkürzt werden.

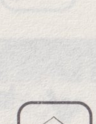
Durch Anklicken einer gewählten Werbekampagne können Sie sie begutachten.


Taste Einkaufen

Haben Sie eine Werbekampagne mit der Taste *EINKAUFEN* gestartet, stellen Sie mit den *PFEIL*-Tasten die genaue Art der Kampagne ein:

• Bei Handzetteln stellen Sie die Auflage ein.


Taste Blättern


Taste Blättern

• Bei Plakaten wählen Sie die gewünschte Grafik.

• Bei Inseraten stellen Sie aus Textbausteinen Ihren persönlichen Werbeslogan zusammen und wählen danach mit den Pfeiltasten die Größe der Anzeige. Die Werbewirksamkeit wird nach dem Sinngehalt des Slogans ermittelt. Haben Sie einen Slogan entworfen der Ihnen nicht zusagt, so können Sie die Werbeaktion nicht wieder rückgängig machen, denn die Vorarbeiten der Werbeagentur sind zu diesem Zeitpunkt schon angelaufen! Sie können lediglich versuchen, durch das Anzeigenformat und einer möglichst kurzen Laufzeit die Kosten niedrig zu halten.

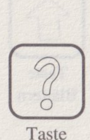
• Bei Werbefilmen wählen Sie den gewünschten Spot.


Taste Einkaufen


Taste Zurück

Haben Sie aber alles zu Ihrer Zufriedenheit eingestellt, drücken Sie nochmals die Taste *EINKAUFEN* um den Werbevertrag abzuschließen. Mit der Taste *ZURÜCK* blasen Sie außer bei Inseraten die ganze Kampagne wieder ab. Aufwendige Werbekampagnen lohnen sich nur für mehere Restaurants.

7.5. MARKTFORSCHUNG


Taste Markt-forschung

Wer erfolgreich Verkaufen will, muß über den Markt informiert sein. Dabei ist es sowohl wichtig, sich über seine Kunden und deren Geschmäcker zu orientieren, als auch seine Konkurrenz genau zu beobachten.

Nach dem drücken der Taste *MARKTFORSCHUNG* wird sofort die Tafel BEZIRKSINFO angezeigt.

Acht Informationstafeln stehen Ihnen zur Wahl:

7.5.1. Bezirksinfo



Taste Bezirks-Info

Alle Informationen auf dieser Tafel beziehen sich auf den Bezirk der Stadt, in dem Sie sich gerade befinden, bzw. wenn Sie von der Übersichtskarte kommen, auf den Bezirk, der zuletzt im Statusfenster angezeigt wurde.

Auf dieser Tafel wird die Zusammensetzung der Bevölkerung des Bezirkes gezeigt. Sie benötigen diese Daten, um Ihre Restaurants in dieser Gegend in Bezug auf Einrichtung, Speisekarte und Preis-Niveau optimal auf die potentielle Kundschaft abzustimmen.

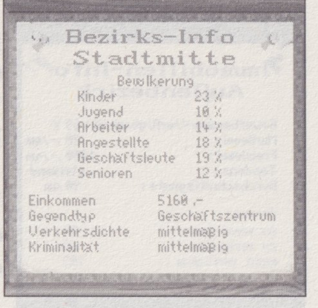


Bild 16: Bezirks-Info

Die Informationen umfassen:

- Das Durchschnittseinkommen gibt an, wie wohlhabend die Bevölkerung dieses Bezirkes im Schnitt ist, und wie stark sie auf Preisveränderungen reagiert.
- Kriminalität
- Verkehrsdichte
- Gegendtyp

Gegendtypen, auf was wird hier besonders geachtet?

Wohngegend	Komfort, Qualität, Standardpizzen
Industrie	Preis, Standardpizzen
Gewerbegebiet	Zeit, Standardpizzen, Qualität
Freizeit	Eigenkreationen, Qualität
Einkaufsgegend	Zeit, Eigenkreationen
Durchfahrgegend	Zeit, Standardpizzen



Taste Immobilien-Info

7.5.2. Immobilieninfo

Hier können Sie den momentanen Stand des Immobilienmarktes in diesem Bezirk ablesen.

Die Gewerberaumverfügbarkeit gibt die Wahrscheinlichkeit an, ob vorhandene Geschäftsräume zur Miete oder zum Verkauf stehen.

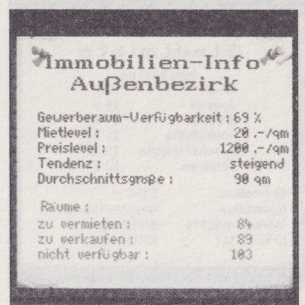


Bild 17: Immobilien-Info

In verkehrsreichen, stark frequentierten oder dicht besiedelten Gebieten, kann es wegen fehlender freier Gewerbe-Räume unter Umständen schwierig sein, einen geeigneten Laden anzumieten oder zu kaufen. Wieviele Geschäftsräume in diesem Bezirk zu vermieten und zu verkaufen sind, ist unten auf diesem Blatt angegeben.

Von besonderer Bedeutung sind die Angaben zum Miet- und Preis-Niveau je Quadratmeter. Sie erhalten einen Durchschnittswert der zu erwartenden Kosten, die auf Sie zukommen, wenn Sie in diesem Bezirk ein Restaurant eröffnen wollen.

Die Tendenz gibt an, in welche Richtung sich die Preise auf dem Immobilienmarkt voraussichtlich entwickeln werden. Diese Tendenzen sind langfristig und bestimmen die Entwicklung für viele Monate.



Taste Konjunktur

7.5.3. Konjunktur

Hier sehen Sie die allgemeine Entwicklung der Wirtschaft.

7.5.4. Publikumsgeschmack

Taste Publikums-geschmack

Eine der wichtigsten Informationen, die Sie als erfolgreicher Restaurantbesitzer brauchen, ist der Geschmack Ihres Publikums. Sie wollen Ihren Gästen ja möglichst viele Ihrer Pizzen verkaufen. Es ist daher unerläßlich, die Eßgewohnheiten der unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen zu studieren. Das gilt besonders, wenn Sie eigene Pizzen entwerfen. Es gilt, den Geschmack möglichst vieler Gruppen zu treffen.

Geschmack

	fett	süß	salzig	scharf	würzig
	30 %	100 %	30 %	10 %	20 %
	50 %	60 %	50 %	30 %	40 %
	70 %	10 %	50 %	100 %	90 %
	60 %	30 %	90 %	60 %	70 %
	40 %	40 %	80 %	10 %	70 %
	80 %	80 %	80 %	30 %	50 %

Bild 18: Publikumsgeschmack

Die sechs Bevölkerungsgruppen sind von oben nach unten:

 Kinder

 Jugendliche

 Arbeiter

 Angestellte

 Geschäftsleute

 Senioren

Je genauer Sie den Publikumsgeschmack treffen, umso erfolgreicher werden Sie Ihre Pizzen an den Mann und an die Frau bringen. Wenn Sie mit der linken Maus-Taste in der Tabelle klicken, wird der Geschmack der einzelnen Gruppen detailliert in Einzelwerten zwischen 0 und 100% angezeigt.

Steht beispielsweise in der obersten Zeile unter SCHARF ein Wert von 0%, so bedeutet das, daß Kinder scharfe Zutaten so sehr mögen, wie ihre Eltern Heavy Metal, nämlich überhaupt nicht. Mit scharfen Pizzen könnten Sie sie jagen.



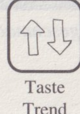
Steht hingegen in der untersten Zeile eine 100% unter WÜRZIG, so sehen Sie, daß bei Senioren die Geschmacksnerven schon so weit nachgelassen haben, daß sie viele Gewürze auf ihrer Pizza brauchen, um zu bemerken, daß sie eine Pizza essen und ihre dritten Zähne nicht in einen Pappdeckel geschlagen haben.

Dies sind nur zwei Beispiele. Die Geschmäcker der Gruppen verändern sich mit der Zeit, ab und zu gibt es sogar regelrechte Umstürze. Im Allgemeinen jedoch ist der Publikumsgeschmack recht konstant und Änderungen vollziehen sich nur langfristig.

Im Menüpunkt Kochen ist für jede Zutat ihr spezifischer Geschmackswert im Statusfenster angegeben.

7.5.5. Trends





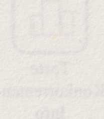
Taste Trend

Zusätzlich zum langfristigen Publikumsgeschmack gibt es kurzfristige Trends, die nur wenige Wochen anhalten und für alle Gruppen gelten. Wer hier auf Draht ist und immer am Zug der Zeit ist, hat bei der Publikumsgunst die Nase vorn.

Es kommt von Zeit zu Zeit vor, daß plötzlich irgendein verrückter Professor feststellt, daß zum Beispiel Gurken schlank machen. Haben Sie dann eine Pizza mit viel Gurke drauf im Angebot, werden Ihnen die Leute die Türen einrennen.

Es kann natürlich auch passieren, daß irgendein dümmliches Boulevard-Blatt publiziert, in Bananen seien Malaria-Erreger gefunden worden. Die Leute würden dann vor allem, was nach Banane aussieht, schreiend davonrennen.

Es ist also ratsam, öfter mal die Zeitung zu lesen, um zu wissen, welche Flöhe der Bevölkerung ins Ohr und Ihnen auf die Pizza gesetzt werden.



Trends werden in Zahlenwerten angegeben. Positive Werte bedeuten, daß die betreffende Zutat IN ist. Eine Zutat mit negativem Wert ist OUT.

Es gibt Trends verschiedener Art:



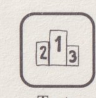
• *KONSTANT:*
Sie beschreiben über einen gewissen Zeitraum eine konstante Beliebtheit.

• *EVOLVIEREND:*
Die Beliebtheit nähert sich einem bestimmten Maximal- oder Minimalwert, um dann in gleichem Tempo wieder ab- bzw. zuzunehmen.



• *HOT SHOT:*
Rasant steigt die Beliebtheit zu einem Maximum an und flaut danach langsam wieder ab.

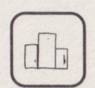
7.5.6. Pizza-Charts



Taste
Pizzacharts

Welche Pizza ist wie beliebt? Die Charts errechnen sich aus den kumulierten Verkaufszahlen der letzten sieben Tage. Angegeben sind die Platzierung, die Vorplatzierung, der Name des Rezeptes, der Eigentümer und die verkaufte Stückzahl der letzten Woche.

Sicher werden Ihre Pizza-Kreationen schon bald die Charts stürmen. Doch Geschick und Qualität sind nicht alles. Die Charts richten sich nur nach den verkauften Stückzahlen. Eine weite Verbreitung Ihrer Restaurants ist also wichtig, um eine möglichst große Zahl von Pizzen eines Rezeptes absetzen zu können.


Taste Konkurrenten-Info

7.5.7. Konkurrenteninfo

In dieser Info-Tafel werden die Umsätze aller acht Restaurantketten auf einen Blick ausgegeben. Sie bekommen einen Überblick über die Stellung Ihrer Konkurrenz. Die Farbe der Läden entspricht den Farben auf der Karte.


Taste Marktanteile

7.5.8. Marktanteile

In den Marktanteilen sehen Sie, wie groß der Anteil jeder Restaurantkette am Gesamtmarkt ist.


Taste Zeitung

7.6. DIE ZEITUNG

Die Zeitung ist ein wichtiges Informationsmedium. Nutzen Sie sie bei Ihren geschäftlichen Entscheidungen.

Sie erfahren hier die Trends von morgen und übermorgen, noch ehe sie in der Trend-Info der Marktforschung zu sehen sind und können entsprechend reagieren. Broccoli wird teurer! Decken Sie sich schnellstens mit einem reichlichen Vorrat ein! Lesen Sie nach, ob sich Zinsen oder Immobilienpreise verändern, oder ob für bestimmte Waren Ein- und Ausfuhrbeschränkungen in Kraft treten.

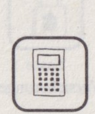
Sie werden nicht von täglichen Zeitungsmeldungen, die ohne Ihr Zutun auf dem Monitor erscheinen, erschlagen, sondern Ereignisse geschehen einfach. Sie erfahren nur dann von ihnen, wenn Sie ausdrücklich „Zeitung lesen“ anklicken. Nicht jeden Tag geschieht etwas weltbewegendes. Die Redakteure sind dann unter Umständen so frech, sich sensationelle Meldungen aus den Fingern zu saugen, oder etwas völlig unbedeutendes hochzubauschen. Aber wehe, Sie verpassen eine wichtige Nachricht...

7.7. GLOBALE STATISTIK


Taste Globale Statistik

Durch Drücken der Taste GLOBALE STATISTIK im Hauptmenü, können Sie alle Ihre Restaurantketten und Sie selbst betreffenden statistischen Informationen einsehen. Die Informations-Tafeln werden wieder über den TASTATUR-ICON-BLOCK angewählt:

7.7.1. Monatsübersicht


Taste Monats-übersicht

Ihre Ausgaben und Einnahmen werden, nach Kategorien geordnet, für den laufenden und den vorangegangenen Monat ausgegeben. Die Kategorien lassen sich anklicken. In einem Fenster wird aufgeschlüsselt, wie sich der Wert aus den Ergebnissen der einzelnen Restaurants zusammensetzt.

„Aufträge", „Tilgung" und „Sonstige" lassen sich nicht für die einzelnen Restaurants aufschlüsseln.

7.7.2. Restaurantübersicht


Taste Restaurant-übersicht

In einer übersichtlichen Liste werden Ihre Restaurants aufgeführt. Links steht, wo sich das Restaurant befindet, rechts sind die wichtigsten Daten zu diesem Restaurant abgedruckt. Auf diese Weise lassen sich Ihre Restaurants am schnellsten miteinander vergleichen.

7.7.3. Liquiditätsentwicklung


Taste Liquiditäts-entwicklung

Lassen Sie sich die Entwicklung Ihres Bankkontos über das ganze Jahr für jede Woche anzeigen. Die Einheit, in der die Zahlen 0 - 10 der vertikalen Achse zu interpretieren sind, wird über der Graphik angegeben. Diese ändert sich bei Bedarf, sodaß beliebig große Beträge immer in den korrekten Relationen zueinander abgebildet werden.



Taste Kredite

7.7.4. Finanzübersicht-Kredite

Dies ist eine Übersicht über Ihren momentanen Kreditstatus. Bei welchen Banken haben Sie Kredite in welcher Höhe zu welchen Konditionen aufgenommen? Die Restlaufzeit eines jeden Kredites ist in Monaten angegeben.



Taste Versicherungen

7.7.5. Finanzübersicht-Versicherungen

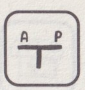
Hier sehen Sie, welche Versicherungen Sie bei welcher Gesellschaft abgeschlossen haben, sowie die monatlichen Kosten.



Taste Immobilien

7.7.6. Finanzübersicht-Immobilien

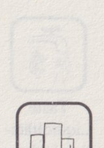
In dieser Liste werden Ihre angemieteten und gekauften Immobilien in der Stadt ausgegeben. Bei Eigentum wird der Preis, bei Miet-Objekten die monatliche Miete angegeben.



Taste Bilanz

7.7.7. Bilanz

Die Bilanz gibt einen Überblick über Ihre Aktiva und Passiva. Wo sind Gelder hingeflossen, wo kommt es her? Die linke Seite schlüsselt auf, welche Werte Ihnen zur Verfügung stehen und gehören. Sie werden feststellen, daß nur ein kleiner Teil in Form von Bargeld „flüssig“ vorhanden ist. Der überwiegende Teil wird in Immobilien, Einrichtungsgegenständen und Maschinen stecken.
Nicht jede Transaktion beeinflußt Ihren Gewinn. Kaufen Sie beispielsweise Möbel ein, so wandelt sich bilanztechnisch ein Teil Ihres Geldes in Einrichtung; die Summe Ihrer Vermögenswerte bleibt gleich. Erschrecken Sie nicht, wenn zu Anfang ein Verlust in roter Schrift auf der linken Seite der Bilanz zu sehen ist. Das ist normal und mit den Investitionen zu erklären. Einen Gewinn können Sie erst machen, wenn Sie Ihre Pizzen mit Gewinn verkaufen. Am Ende eines Jahres wird das Feld“ Gewinn“ unter Abzug von 20% Steuern in Eigenkapital gewandelt.

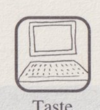


Taste Tagesgewinne

7.7.8. Tagesgewinne

Hier sehen Sie die Entwicklung Ihrer Gewinne für jeden Tag.

7.8. DAS TELENET



Taste

Das Telenet ist eine stadtweite Kommunikationseinrichtung, ähnlich dem Bildtelefon. Sie können durch ein sogenanntes Telenet-Terminal mit Ihren Geschäftspartnern interaktiv kommunizieren. Um mit einem Partner zu sprechen, können Sie die Taste *TELEFON* drücken und die entsprechende Telenet-Nummer eingeben, oder die Nummer direkt in Ihrer persönlichen Telenet-Datenbank anklicken. Die Nummer wird dann automatisch gewählt.



Bild 19: Das Europa-Menü

Die Telenet-Nummern entnehmen Sie dem Telenet-Verzeichnis für die entsprechende Stadt im separaten Städteführer.

Haben Sie eine Telenet-Nummer einmal eingegeben, wird Sie in Ihrer persönlichen Telenet-Datenbank unter der jeweiligen Kategorie für Geschäftspartner vermerkt. Beim nächsten Anruf brauchen Sie den Eintrag nur noch in Ihrer persönlichen Datenbank anzuklicken und die Nummer wird automatisch gewählt.

Die Kommunikation mit Ihren Geschäftspartnern läuft nach einem einfachen Menü-Dialogverfahren ab.



Taste
Daumen hoch



Taste
Daumen runter

Entscheidungsfragen bestätigen Sie mit der Taste *DAUMEN HOCH* oder lehnen mit *DAUMEN RUNTER* ab. In vielen Fällen können Sie aus mehreren Aussagen wählen. Ihr Geschäftspartner am anderen Ende der Leitung sieht Sie genauso, wie Sie ihn sehen.

Ihre persönliche Telenet-Datenbank ist in folgende Kategorien unterteilt:

- Makler
- Banken
- Versicherungen
- Behörden
- Sonstige

7.8.1. Makler



Bild 20: Makler

Bei einem Makler können Sie

- Läden und Lager kaufen
- verkaufen
- mieten
- bestehende Mietverträge kündigen

Wenn Sie einen Makler anrufen, bezieht sich das Gespräch immer auf den Ort, den Sie als letzten auf der Karte angewählt hatten. Befinden Sie sich in einem Ihrer Restaurants, und rufen den Makler von dort aus an, beziehen Sie sich auf dieses Restaurant.

Läden und Lagerhallen werden vom Makler gleich behandelt.

Wollen Sie einen Ort mieten, müssen Sie bei Vertragsabschluß die erste Monats-Miete hinblättern, denn auch für einen angebrochenen Monat wird die volle Miete im voraus abgebucht. Achten Sie also darauf, daß Sie die entsprechende Summe flüssig haben. Die Folge-Mieten werden dann immer zum Ende des Monats gebucht.
Sie können einen Laden, den Sie angemietet haben, auch nachträglich noch kaufen. Sind Sie schon länger als ein Jahr Mieter des Objektes, gewährt Ihnen der Makler beim Kauf unter Umständen einen Preisnachlaß.
Bei allen Kaufangeboten sollten Sie allerdings vorsichtig sein. Einige Makler versuchen Sie übers Ohr zu hauen, indem Sie einen höheren Preis verlangen als im Status-Fenster angegeben war. Merken Sie sich also immer den ausgeschriebenen Preis und bestehen Sie auf dieser Summe.


Taste
Daumen runter

Beim Verkauf eines Objektes ist ein Abschlag von 10% - 20% auf den aktuellen Marktwert üblich. Scheint Ihnen das Angebot des Maklers zu ungünstig, können Sie versuchen, durch Verhandeln den Preis in die Höhe zu treiben. Klicken sie dazu, anstatt das Angebot zu bestätigen, auf *NEIN* (Taste *DAUMEN RUNTER*). Anschließend können Sie einen Satz wählen, mit dem Sie ihm antworten möchten.

7.8.2 Banken

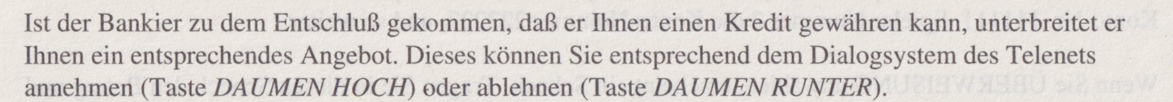


Bild 21: Bank

Ohne Banken keine Geldgeschäfte. Sie können hier:

• Kredite aufnehmen

Wenn Sie eine Bank um einen Kredit ersuchen, prüft der Bankier zunächst Ihre finanzielle Gesamtsituation. Er bezieht dabei in seine Überlegungen sowohl Ihre Liquidität, als auch Ihren Ruf in der Gesellschaft und eventuellen Immobilienbesitz ein. Jede Bank hat eine andere Risikobereitschaft und verlangt unterschiedliche Zinsen. Es lohnt sich also durchaus, bei verschiedenen Banken nachzufragen.



Ist der Bankier zu dem Entschluß gekommen, daß er Ihnen einen Kredit gewähren kann, unterbreitet er Ihnen ein entsprechendes Angebot. Dieses können Sie entsprechend dem Dialogsystem des Telenets annehmen (Taste *DAUMEN HOCH*) oder ablehnen (Taste *DAUMEN RUNTER*).



Taste Daumen hoch



Taste Daumen runter

Wenn Sie einen Kredit aufgenommen haben, wird er mit allen wichtigen Daten in der Finanzübersicht unter Statistiken eingetragen. Der Tilgungsbetrag wird monatlich von Ihrem Konto abgebucht.

Sie können bei jeder Bank nur je einen Kredit aufnehmen.

• Geld anlegen

Sie können jederzeit Geld bei der Bank deponieren, für das Ihnen dann Zinsen gutgeschrieben werden. Wenn Sie diesen Punkt anwählen, unterbreitet die Bank Ihnen ein Anlageangebot mit dem Anlagebetrag, der Laufzeit und den Zinsen. Wieder können Sie das Angebot annehmen oder ablehnen.

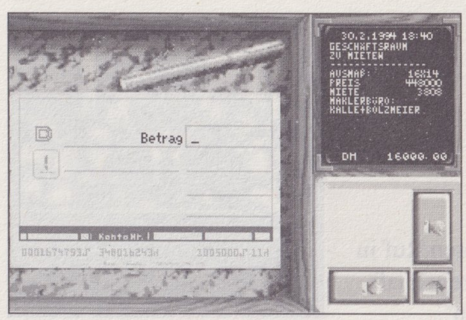


Bild 22: Überweisung

• Überweisungen tätigen

Die Überweisung dient vor allem der Geldwäsche.

Sie kann auch dazu benutzt werden, einem anderen Mitspieler Geld zur Verfügung zu stellen. Vereinbaren Sie mit Ihrem Partner, welchen Betrag Sie ihm zur Verfügung stellen und wann er Ihnen die Summe mit wieviel Zinsen zurückzahlt.

Die Kontonummern der Spieler entsprechen seiner Spieler-Nummer. Spieler Nummer 1 hat also die Konto-Nr. 111111, Spieler Nummer 2 die Konto-Nummer 222222, und so weiter.

Wenn Sie ÜBERWEISUNG anwählen, erscheint ein Scheck. Tragen Sie in diesen Scheck den Betrag und die Konto-Nummer ein. Anschließend teilt Ihnen der Bankier mit, ob Ihre Überweisung ausgeführt werden konnte oder nicht.

Falls die Überweisung nicht geklappt hat, kann das folgende Gründe haben:

- Das angegebene Konto ist nicht eingerichtet.
- Sie verfügen nicht über die zur Überweisung angegebene Summe.

7.8.3. Versicherungen



Bild 23: Versicherung

Sichern Sie sich ab. Eine Versicherung kann im Falle des Schadens zumindest einen Teil des Verlustes ersetzen. Gegen die folgenden Übel können Sie sich versichern:

1. Diebstahl: Für den Fall, daß Ihr Personal Sie bestiehlt.

2. Lager: Für den Fall, daß Sie ausgeraubt werden.

3. Feuer: Um sich gegen Anschläge und Explosionen zu schützen.

4. Haftpflicht: Falls Sie zu einer Geldstrafe verurteilt werden.

5. Leben: Leider nur im Spiel möglich: Sie werden im Todesfall wiederbelebt und ausbezahlt.

Tritt ein Versicherungsfall ein, sollten Sie ihn umgehend der entsprechenden Versicherung mitteilen, da Ihr Anspruch zum Ende der laufenden Woche erlischt! Je höher Ihre Beiträge sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß die Versicherung im Falle des Falles zahlt.

7.8.4. Behörden

Sind Sie bereit, sich durch den Dschungel der Bürokratie Ihren Weg zum Ziel zu bahnen? Können Sie geschickt mit Politikern umgehen?

Keine Angst, Sie sind in einer viel besseren Position, als Sie glauben, denn die Herrschaften auf den hohen Rössern sind auf Sie und Ihre Parteispenden angewiesen. Sie können Politiker für Ihre Zwecke mißbrauchen und spenden, um sich einen Namen zu machen.
Je höher Ihr Rang in der Welt, um so leichter dürfte Ihnen das fallen. Aber auch Ihre Persönlichkeit und Ihr Charisma sind für diesen Punkt nicht ohne Wert.

7.8.4.1. Bürgermeister

Um zum Bürgermeister persönlich vorgelassen zu werden, müssen Sie mindestens den Rang eines Kleinunternehmers erreicht haben.

Es ist nicht leicht, zum Bürgermeister vorzudringen. Haben Sie es aber ersteinmal geschafft, erhalten Sie seine Kontonummer, auf die Sie dann Ihre Spenden überweisen können.

Parteispenden sind etwas völlig normales. Ein Politiker braucht Sie, wie ein normaler Mensch die Luft zum Atmen und Sie Ihre Zutaten zum Backen.

Nur warum ausgerechnet von Ihnen werden Sie fragen? Wenn Sie spenden, helfen Sie dadurch dem Bürgermeister, sich, wenn es darauf ankommt, an Sie zu erinnern. Dies kann zum Beispiel nützlich bei der Verleihung einer Auszeichnung durch den Bürgermeister oder bei einer Überprüfung Ihrer Restaurants durch das Gesundheitsamt sein.

Was in den Köpfen der werten Herren bei einer Entscheidung genau vor sich geht, werden wir natürlich niemals nachvollziehen können. Einer Sache können Sie sich jedoch sicher sein: Je mehr Sie spenden, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, das etwaige Resultate zu Ihren Gunsten ausfallen.

7.8.4.2. Polizei

Um mit der Polizei zu sprechen, müssen Sie mindestens den Rang „Arbeiter" inne haben.

Vom Polizeibeamten können Sie wichtige Informationen bekommen, zum Beispiel ob und wann ein Prüfer in Ihrem Restaurant erscheint, um den Qualitätsstandard festzustellen, oder wann das nächste mal Ihr Zentrallager überprüft wird.

Leider geben sich die Ordnungshüter meist sehr wortkarg und verstecken sich hinter einer Schutzmauer von Paragraphen und Zuständigkeiten. Da helfen nur eindeutige Anspielungen um den behäbigen Persönlichkeiten auf die Sprünge zu helfen. Es kann ebenfalls nichts schaden, mal ein wenig im voraus zu spenden, für den Fall, daß Sie einmal mit dem Gesetz in Konflikt geraten.

Achten Sie jedoch darauf, was Sie sagen, denn auf Beamtenbeleidigung stehen sehr hohe Strafen, die Ihrem Rang in der Welt recht abträglich sind...

7.8.4.3. Sonstige

Dahinter verbergen sich der örtliche Waffenhändler und die führenden Familien. Nein nein... Nicht die Honoratioren der Stadt, sondern die ehrenwerte Gesellschaft der Mafia.

7.8.4.3.1. Der Waffenhändler

Sowohl Scherzartikel, die Sie in gegnerischen Restaurants plazieren wollen, als auch Waffen, die Sie zum Einbruch bei einem Konkurrenten oder zum - illegalen - Waffenhandel benötigen, bekommen Sie bei den Waffenhändlern der jeweiligen Stadt.

Die Scherzartikel sind:

- *Stinkkäse:* Er verursacht einen sehr unangenehmen Geruch aller Pizzen, die damit zubereitet werden.
- *Abführmittel:* Es führt eine Pizza im Schnellverfahren ab, bevor der betreffende Gast das Restaurant verlassen konnte.
- *Ratten:* Sie sorgen für angenehme Gesellschaft im Restaurant, sodaß einige Kunden bestimmt niemals wiederkommen werden.
- *Stinkbombe:* Sie hinterläßt einen unausstehlichen Gestank im Restaurant, der drei Tage anhält und sich dann langsam verflüchtigt.

Die Waffen sind:

- *Flammenwerfer:* Er verbrennt alles innerhalb einer Reichweite von ca. 1,5 Metern.
- *Insektengift:* Wegen der Verseuchung muß das betreffende Restaurant für einige Tage geschlossen werden.
- *Panzerfaust:* Das Projektil zerstört das getroffene Einrichtungsstück beim Aufprall auf Anhieb.
- *Bombe:* Zerstört alles und jeden im Umkreis von 4 Metern.

Die Waffen können von Händler zu Händler und vor allem von Stadt zu Stadt unterschiedliche Preise haben. Scherzartikel können nur gekauft und dann verbraucht werden. Waffen können sowohl gekauft als auch verkauft werden. Der Handel mit Waffen ist natürlich illegal. Lassen Sie sich also nicht erwischen, sonst...

Möchten Sie einem Händler Waffen verkaufen, macht dieser Ihnen ein entsprechendes Angebot. Sie können es annehmen (Taste *DAUMEN HOCH*) oder ablehnen (Taste *DAUMEN RUNTER*).


Taste Daumen hoch


Taste Daumen runter

Wenn Sie kein Zentrallager haben, schleppen Sie Ihre Waffen ständig mit sich herum. Das Risiko, mit den Waffen erwischt zu werden, ist enorm hoch. Es hängt im wesentlichen von Ihrem Charakter-Wert „Gewandtheit" ab, ob Sie geschnappt werden. Sie sollten also Waffen, die Sie bei sich tragen, so schnell wie möglich bei Aktionen verbrauchen oder sie wieder verkaufen.

Wenn Sie hingegen ein Zentrallager eingerichtet haben, sind Ihre Waffen dort einigermaßen sicher. Sie sollten die Waffen sofort einlagern. Ab und zu gibt es zwar eine Überprüfung durch die örtlichen Behörden, doch diese Termine lassen sich durch geeignete „Überzeugung" der zuständigen Politiker herausfinden, siehe Abschnitt „BEHÖRDEN".

Sie können an Waffen nur verkaufen, was Sie bei sich haben.

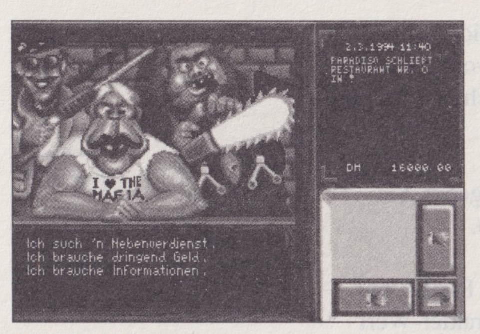


Bild 24: Die Mafia

7.8.4.3.2. Die Mafia

Wenn Sie Kontakt mit der Mafia aufnehmen, kann das Ihren Eintritt in die schillernde Unterwelt von PIZZA CONNECTION bedeuten, allerdings auch den Anfang vom traurigen Ende. In jedem Fall wird die Kontaktaufnahme zur Mafia als Eintrag in Ihrem Lebenslauf vermerkt. Wenn Sie in der Unterwelt eine Rolle spielen möchten, sollten Sie sich an den zwar menschlichen aber doch etwas rauhen Ton Ihres Gegenübers gewöhnen, der leicht von den sonstigen Geschäftspartnern abweicht. Vielleicht ist dieser Unterschied ja auch nur äußerlich...

Wenn Sie einen der Clans angewählt haben, finden Sie nach der Begrüßung folgende Auswahl:

- „Ich brauch ´nen Nebenjob"
- „Ich brauch dringend Geld"
- „Ich brauche Informationen"

7.8.4.3.2.1. Aufträge aus der Unterwelt

Durch den ersten Satz machen Sie Ihrem Gegenüber klar, daß Sie sich unerschrocken an illegalen Geschäften beteiligen wollen. Der Boß des Clans kann Ihnen dann einen Auftrag erteilen.

Bei den meisten Geschäften werden bestimmte Treffpunkte verabredet, zu denen Sie pünktlich erscheinen sollten. Sie gehen sonst das Risiko ein, statt mit Ihrem Verbindungsmann in unliebsam engen Kontakt mit der Polizei zu kommen.

Alle Aufträge aus der Unterwelt sind mit einem gewissen Risiko verbunden. Dieses Risiko wird mitgeteilt, bevor Sie den Auftrag annehmen. Sie können sich jetzt entscheiden, ob Sie den Auftrag annehmen möchten oder nicht.

Erwischt man Sie bei einer solchen Aktion, werden Sie von der örtlichen Polizei verhaftet und entsprechend der Schwere Ihrer Tat zu einer Gefängnis- oder einer Geldstrafe verurteilt. Sie können immer nur EINEN Auftrag zur Zeit annehmen.
Je nach Ihrem Rang in der Unterwelt werden verschiedene Aufträge angeboten:

1. Kurierdienste: Sie werden beauftragt, eine bestimmte Ware um eine bestimmte Zeit an einem bestimmten Ort abzuholen und zu einer anderen Zeit an einem anderen Ort wieder abzuliefern.

2. Überfälle: Sie sollen einen Ihnen zugewiesenen Laden überfallen, wie Sie es bei einem Konkurrenten selbst auch tun würden. Die Waffen, die Sie dazu benötigen, müssen Sie sich schon selbst besorgt haben, oder nun bei einem Waffenhändler einkaufen. Der gewünschte Sachschaden oder Verseuchungsgrad wird Ihnen vorgegeben. Diese Art von Auftrag wird Ihnen erst ab dem Rang „Taschendieb“ erteilt.

3. Geldwäsche: Ihnen wird eine bestimmte Summe übergeben, die Sie innerhalb einer bestimmten Frist gleichmäßig auf 4 Konten überweisen müssen. Hierzu benutzen Sie Ihre Scheckvordrucke in der Bank. Es ist äußerste Achtsamkeit geboten, denn die kleinste Abweichung bei den Beträgen oder den Kontonummern werden Ihnen von Ihrem Auftraggeber sehr übel genommen!
Diese Art von Auftrag wird Ihnen erst an dem Rang „Schläger“ erteilt.

4. Waffenhandel: Sie sollen bei einem beliebigen Waffenhändler Waffen einkaufen und zu einem verabredeten Treffpunkt bringen. Das Geld ist von Ihnen vorzustrecken. Die Rückzahlung ist in der Entlohnung enthalten. Diese Art von Auftrag wird Ihnen erst ab dem Rang „Zuhälter“ erteilt.

5. Beteiligungsgeschäfte: Hier wird Ihnen ein Geschäft vorgeschlagen, zu dem eine „Investition“ als Beteiligung erforderlich ist. Bei Erfolg des Geschäftes erhalten Sie nach Ablauf der Zeit den Betrag ausgezahlt. Diese Art von Auftrag wird Ihnen erst erteilt, wenn Sie in der Unterwelt mindestens den Rang „Killer“ haben.



7.8.4.3.2.2. Kredite aus der Unterwelt

Wenn Sie in einer wirklich brenzligen Situation sind, und unter allen Umständen unbedingt schnell zu Geld kommen müssen, können Sie einen Clan aus der Unterwelt anpumpen. Sie müssen dazu in der Unterwelt mindestens den Rang „Amateur“ haben.

Wählen Sie: „Ich brauche dringend Geld“

Die Unterwelt gewährt Ihnen auch Kredite, wenn Ihnen keine Bank mehr traut. Die Zinsen sind allerdings enorm. Oft wird der doppelte Betrag schon nach wenigen Monaten zurückgefordert. Es ist im Interesse Ihrer Gesundheit, daß Sie dann auch wirklich zahlen können. Nicht selten kam es bereits zu rätselhaften Unfällen oder unaufgeklärten Selbstmorden von hoffnungslos verschuldeten Pizzeria-Besitzern.

7.8.4.3.2.3. Informationen aus der Unterwelt

Wählen Sie: „Ich brauche dringend Informationen“

Wenn Sie das nötige Kleingeld flüssig haben, gibt man Ihnen wertvolle Tips, z. B. die Telefonnummer eines Waffenhändlers.

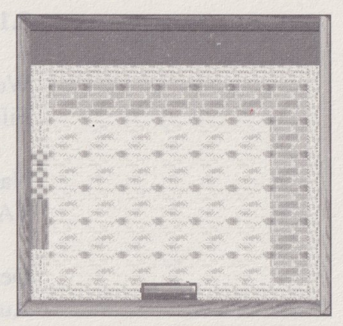


Taste Sonnen-untergang

7.9. TAG BEENDEN

Sie können, wenn Sie für heute alle Aktionen getätigt haben, den Tag vorzeitig durch Druck auf die Taste *SONNENUNTERGANG* beenden. Sie übergeben dann die Kontrolle an den nächsten Spieler.

8. DAS RESTAURANT-MENÜ


Bild 25: Das Restaurant

8.1. DAS RESTAURANT

Wenn Sie sich für ein bestimmtes Restaurant in Ihrer Stadt entschieden und dieses gemietet oder gekauft haben, können Sie es durch Doppelklicken mit der linken Maus-Taste betreten. Sie sehen jetzt die Räumlichkeiten in der Draufsicht. Je nach der Größe haben sie mehr oder weniger Platz. Durch Anklicken des Holz-Rahmens bzw durch Drücken der Cursor-Tasten können Sie sich über Ihr gesamtes Restaurant einen Überblick verschaffen. Das geht natürlich nur, wenn Ihr Restaurant größer als der darstellbare Ausschnitt ist.
Am unteren Bildschirmrand ist die Eingangstür immer dann offen, wenn das Restaurant geöffnet ist, ansonsten ist sie geschlossen.
Links geht's immer in die Küche. Sie betreten sie, indem Sie die Küchenwand anklicken oder die Leertaste drücken.
Wie Sie sehen, ist Ihr Restaurant noch vollkommen leer. Sie müssen Ihr Restaurant einrichten und Personal einstellen, um es eröffnen zu können. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, werden Sie sehen, wie nach und nach mehr und mehr Gäste in Ihr Restaurant kommen. Ihre Gäste werden sich ihren Platz suchen, soweit sie ihn erreichen können und mehr oder weniger geduldig auf ihre Pizza warten. Die Bedienung wird dann stilgerecht die Pizza servieren.
Durch Anklicken der Möbel, bekommen Sie im Statusfenster Informationen darüber. Ist das Restaurant geschlossen, können Sie durch nochmaliges Anklicken die Möbelstücke umstellen.
Sie wollen aus erster Hand erfahren, wie Ihr Restaurant ankommt? Kein Problem. Klicken Sie einfach mit der linken Maus-Taste die Person Ihrer Wahl an und schon wird Ihr Gast Ihnen bereitwillig Auskunft über Stärken und Schwächen geben. Dabei werden folgende Punkte berücksichtigt:

- Qualität der Pizza
- Preis der Pizza
- Zustand der Einrichtung
- Schnelligkeit und Höflichkeit der Bedienung

In jedem Fall bekommen Sie einen Eindruck, wie sich der Ablauf in Ihrem Restaurant vollzieht, wo die Stärken und Schwächen liegen.

8.1.1. Das zweite, dritte... Restaurant

Wenn Sie gut im Geschäft sind, können Sie weitere Restaurants eröffnen und so mit der Zeit eine richtige Filial-Kette von Restaurants in einer Stadt aufbauen. Ihr Einfluß in der Stadt nimmt zu.

Natürlich steigen damit auch die Anforderungen an Ihre Person. Übernehmen Sie sich also nicht. Mit der TAB-Taste kommen Sie innerhalb einer Stadt direkt von einem Ihrer Restaurants in das nächste.

Der nächste Schritt wäre die Verbreitung unserer Restaurantkette über ganz Europa. Sie sehen, Ihre Aufgabe wird immer komplexer.

8.1.2. Öffnen eines Restaurants

Die Öffnungszeiten Ihres Restaurants liegen grundsätzlich zwischen 9.00 und 21.00 Uhr. Wenn Sie früher aufstehen wollen, müssen sie die Weckzeit im CHARAKTER-MENÜ ändern.

Taste Schlüssel

Mit der Taste *SCHLÜSSEL* wird das Restaurant geöffnet. Dazu sind bestimmte Voraussetzungen zu erfüllen:

- Sie brauchen mindestens einen Ofen in der Küche.
- Ohne Koch läuft gar nichts.
- Keine Sitzplätze bedeutet auch keine Kunden.
- Ohne Kellner können keine Bestellungen aufgenommen werden.
- Keine Pizzeria ohne Rezept auf der Speisekarte.



Taste Daumen hoch



Taste Daumen runter

Sind alle Voraussetzungen erfüllt, werden Sie noch einmal gefragt, ob das Restaurant geöffnet werden soll. Sie können nun mit *JA* (Daumen hoch) oder *NEIN* (Daumen runter) antworten.

Wichtiger Hinweis:
Sie können nur dann auf Gäste in Ihrem Restaurant hoffen, wenn Sie ihr Restaurant geöffnet haben.

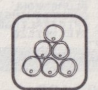
8.1.3. Schließen eines Restaurants

Taste
Schlüssel

Ebenfalls mit der Taste *SCHLÜSSEL* wird ein Restaurant wieder geschlossen. Sie werden zur Sicherheit gefragt, ob das Restaurant wirklich geschlossen werden soll.

Haben Sie vor, Einrichtungsgegenstände hinzuzufügen, umzustellen oder zu entfernen, müssen Sie das Restaurant schließen.

8.2. DIE VORRÄTE



Taste
Vorräte

Das Menü VORRÄTE beinhaltet von der Abwicklung des Einkaufes bis zum Abschluß von Lieferverträgen alle Möglichkeiten, die Sie benötigen, um eine geordnete Materialwirtschaft und Logistik durchzuführen.

Klicken Sie die Taste *VORRÄTE* an.

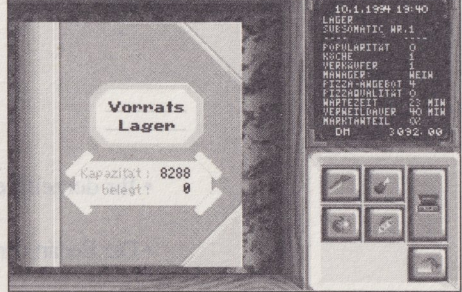


Bild 26: Die Vorräte

Im Spielfeld erscheint nun Ihr Lagerbuch, in dem sämtliche Angaben zu Ihren Vorräten aufgeführt sind. Auf dem Deckblatt ist die Kapazität Ihres Lagerraumes angegeben. Sie richtet sich nach der Größe Ihres Restaurants. Darunter wird Ihnen angezeigt, wie stark das Lager bereits belegt ist.

Auf dem TASTATURBLOCK erscheinen die Icons für die vier Zutatenkategorien, sowie die nun schon bekannte Taste *ZURÜCK*. Durch Drücken der Taste für die gewünschte Zutatenkategorie wird die jeweilige Seite Ihres Lagerbuches aufgeschlagen. Der TASTATURBLOCK wird mit den Tasten *EINKAUFEN* und *VERTRÄGE* ergänzt.



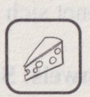
Taste
Obst



Taste
Gemüse



Taste
Fleisch



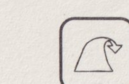
Taste
Käse



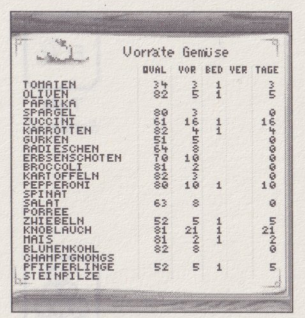
Taste
Einkaufen



Taste
Verträge



Taste
Zurück



Vorräte Gemüse

	QUAL	VOR	BED	VER	TAGE
TOMATEN	34	3	1		3
OLIVEN	82	5	1		5
PAPRIKA					
SPARGEL	80	3			0
ZUCCINI	61	16	1		16
KARROTTEN	82	4	1		4
GURKEN	51	5			0
RADIESCHEN	64	8			0
ERBSENSCHOTEN	70	10			0
BROCCOLI	81	2			0
KARTOFFELN	82	3			0
PEPPERONI	80	10	1		10
SPINAT					
SALAT	63	8			0
PORREE					
ZWIEBELN	52	5	1		5
KNOBLAUCH	81	21	1		21
MAIS	81	2	1		2
BLUMENKOHL	82	8			0
CHAMPIGNONGS					
PFIFFERLINGE	52	5	1		5
STEINPILZE					

Bild 27: Lagerbuch

8.2.1. Auswahl der Zutatengruppe

Nach dem Betätigen der Taste für die entsprechende Zutatengruppe, z.B. „Gemüse“, sehen Sie im aufgeschlagenen Lagerbuch Ihren derzeitigen Bestand an Zutaten (z.B.Tomaten, Oliven und was sonst in diese Gruppe gehört) des Restaurants, in dem Sie sich befinden.

In den Spalten werden von links nach rechts angezeigt:

- Die Zutat, z.B.Tomate, Oliven, usw.
- Der qualitative Zustand

1 - 16 = Verdorben
16 - 31 = Eßbar
32 - 47 = Gut
48 - 63 = Sehr frisch
64 - 79 = Erste Wahl
80 - 95 = Spitzenklasse
96 - 100 = Royal

- Ihr derzeitiger Vorrat der entsprechenden Zutat in kg
- Der Bedarf der einzelnen Zutat in kg/Tag (Dieser berechnet sich auf der Grundlage des Verbrauches am Vortag.)
- Der tatsächliche Verbrauch einer Zutat in kg/Tag vom Vortag
- Für wieviele Tage Ihr Vorrat der entsprechenden Zutat reicht.
(Dieser berechnet sich auf der Grundlage des Verbrauches am Vortag.)

Wichtiger Hinweis: Sind die Angaben zu einer Zutat in roter Schrift dargestellt, so wird sie von diesem Restaurant dringend benötigt.

8.2.2. Auswahl der Lieferanten

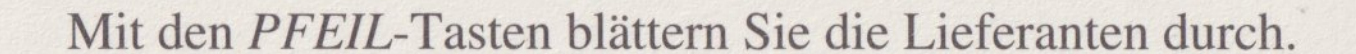


Taste Einkaufen

Mit der Taste *EINKAUFEN* kommen Sie in das Auswahlbild für die Lieferanten der vorher gewählten Zutatenkategorie, also z.B. in die Liste der Gemüse-Lieferanten. Die Lieferanten sind nach Qualitätsstufen unterschieden. Auf dem Banner sehen Sie unter dem Namen des Lieferanten, zu welchem Wert Sie die Zutaten bisher bezogen haben.



Bild 28: Das Lieferantenbuch



Mit den *PFEIL*-Tasten blättern Sie die Lieferanten durch.

Klicken Sie das Symbol des Lieferanten an, bei dem Sie einkaufen wollen.

8.2.2.1. Einkauf der Zutaten

Setzen Sie den Maus-Zeiger auf die Zutat, die Sie einkaufen wollen. Wenn Sie nun die linke Maus-Taste drücken, erhöhen Sie die Menge, die Sie von der gewählten Zutat brauchen. Mit der rechten Maus-Taste wird die Menge verringert.



Jede Zutat hat ihren entsprechenden Preis, der sich aus verschiedenen Werten zusammensetzt. Die gewählte Menge wird in kg angezeigt. In der Spalte „Vorrat“ werden Ihnen jetzt die soeben bereitgestellten Zutaten sowie die bereits in Ihrem Lager befindlichen Vorräte angezeigt. Die Spalte TAGE zeigt Ihnen an, wieviele Tage ihre Zutat (bei gleichbleibendem Verbrauch wie am Vortag) reicht.

Am unteren Bildrand stehen die Gesamtkosten der angewählten Waren.



Taste
Daumen hoch

8.2.2.1.1. Einzelbestellung

Mit der Taste *DAUMEN HOCH* wird ihnen eine Rechnung über die gewählten Waren gestellt. Der Rechnungsbetrag wird Ihnen sofort vom Konto abgebucht. Danach kommen Sie automatisch ins Lieferantenmenü zurück.



Taste
Shake Hands

8.2.2.1.2. Verträge

Um Zeit und Geld zu sparen, können Sie mit den Lieferanten Liefer-Verträge abschließen. Diese Verträge haben den Vorzug, daß der Lieferant seinen Stammkunden Treuerabatte einräumt. Klicken Sie die Taste *SHAKE HANDS* an.

Machen Sie sich eine Freude und suchen Sie sich einen guten Lieferanten, bei dem sie oft einkaufen. Ihr Lieferant wird es Ihnen danken.

Ab einer bestimmten Summe können Sie mit Ihren Lieferanten sogar um die Vertragskonditionen feilschen. Die Konditionen finden sie auf der schwarzen Tafel rechts neben dem Lieferanten. Seien Sie aber wachsam, die meisten Lieferanten sind nur auf ihren eigenen Vorteil bedacht.



Taste
Daumen hoch

Taste
Daumen runter

Mit der Taste *OK* (Daumen hoch) können Sie den Vertrag abschließen. *DAUMEN RUNTER* lehnt den angebotenen Vertrag ab.

Wenn sie einen Vertrag abgeschlossen haben, werden Sie am nächsten Tag das erste Mal beliefert. Die Konditionen Ihrer Verträge können Sie im Menü EINKAUFEN mit der Taste *ABGESCHLOSSENE VERTRÄGE* einsehen.

Nach Abschluß des Vertrages kehren Sie ins Lieferanten-Menü zurück.

8.2.2.2. Abgeschlossene Verträge


Taste Verträge

Wenn Sie in Ihrem Lagerbuch blättern, um den Bestand zu kontrollieren, können Sie mit der Taste *VERTRÄGE* Ihre Verträge einsehen. Angefangen von der Gesamtsumme bis hin zur Restlaufzeit können Sie sich bis ins kleinste Detail informieren.
Damit Vertragsabschlüsse auch über längere Zeit sinnvoll bleiben, können Sie im Spielfeld die Liefermenge gemäß Ihrem tatsächlichen Bedarf einstellen. Klicken Sie dazu auf den Vertrag. So können Sie flexibel auf den sich ändernden Verbrauch reagieren, ohne gleich einen neuen Vertrag abschließen zu müssen. Sie werden sicherlich Verständnis dafür haben, daß dann dafür Gebühren erhoben werden.
Außerdem können Sie laufende Verträge kündigen.

8.3. DIE SPEISEKARTE


Taste Speisekarte

Die Grundlage eines erfolgreichen Restaurants ist eine gute Speisekarte. Mit der Taste *SPEISEKARTE* können Sie die Karte des Restaurants einsehen, in dem Sie sich befinden.
Durch Einfügen oder Herausnehmen von Standard-Rezepten und Eigenkreationen ist es Ihnen möglich, auf wechselnde Nachfrage zu reagieren. Sie sind also in der Lage, sich eine individuelle Speisekarte für jedes Ihrer Restaurants zusammenzustellen.

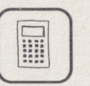

Taste Blättern

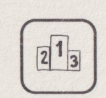

Taste Blättern

Mit den *PFEIL*-Tasten blättern Sie vor oder zurück.


Taste Daumen runter

Den Preis für eine bestimmte Pizza ändern Sie, indem Sie die entsprechende Pizza anklicken. Geben Sie den neuen Preis über die Tastatur ein.
Um eine Pizza von der Karte zu nehmen, klicken Sie erst den Namen und dann die Taste *DAUMEN RUNTER* an.
Mit der Taste *RECHNER* werden alle Rezepte der Speisekarte detailliert mit den Daten für den Absatz und Umsatz des Vortags angezeigt.
Mit der Taste PUBLIKUMSBEWERTUNG können Sie sehen, wie Ihre Speisekarte bei den einzelnen Bevölkerungsschichten ankommt.


Taste Rechner



Taste Publikumswertung

8.4. EINRICHTUNG



Taste Einrichtung

Durch Drücken der Taste *EINRICHTUNG* im Restaurant-Menü gelangen Sie in dieses Menü.
Sie wollen also ein Restaurant einrichten. Das kann doch nicht so schwer sein, ein paar Tische und Stühle in ein Restaurant hineinzustellen. Das kann doch jeder. Oder doch nicht?

Mit etwas Übung werden Sie schon bald jedem zweitklassigen Innenarchitekten Konkurrenz machen können. Damit Sie auch genug Arbeit haben, war das Entwicklungsteam sehr fleißig und stellt Ihnen über 180 Einrichtungsgegenstände zur Verfügung. Wir haben auch keine Kosten und Mühen gescheut, um selbst solche Dinge wie Springbrunnen, Flipper, Juke-Boxen etc. in das Sortiment aufzunehmen, damit Sie auch auf längere Zeit genug Möglichkeiten haben, Ihrer Phantasie freien Lauf zu lassen.

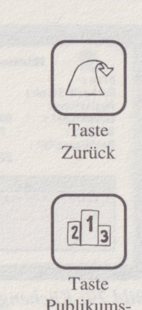
Da wir wissen, daß Sie und Ihre Kunden sich über Abwechslung freuen, werden im Laufe des Spieles immer neue Möbelstücke bei den verschiedenen Lieferanten angeboten. Jeder Lieferant hat sein bestimmtes Sortiment im Angebot. Die Qualität der Lieferanten erkennen Sie an den Siegeln.

Alle Einrichtungsgegenstände, für die Sie sich entschieden haben, können Sie in Ihrem Restaurant frei plazieren und, wenn nötig, mit der rechten Maus-Taste je Klick um 90 Grad drehen.
Versuchen Sie, die Möbel möglichst effektiv aufzustellen, in den meisten Restaurants ist nicht viel Platz.

Alle Einrichtungsgegenstände haben bestimmte Werte, z.B. für Qualität, Alter und Zustand. Diese Werte sprechen, genauso wie im richtigen Leben, unterschiedliche Personengruppen an. So wird ein Rentner höchst erfreut sein, wenn er auf einem Stuhl Platz nehmen kann, der nicht jeden Moment zusammenzubrechen droht. Ein Geschäftsmann wiederum wird nicht gerne im Gartenmöbel-Ambiente essen wollen. Die 6 Personengruppen - wir erinnern uns; Kids, Jugendliche, Arbeiter, Angestellte, Geschäftsleute und Senioren - haben alle ihre eigenen Vorlieben.

Wenn sie Erfolg haben wollen, müssen sie also genau darauf achten, welche Personengruppe Sie ansprechen wollen. Weitere Informationen darüber erhalten sie im Kapitel „HINWEISE FÜR DEN ZUKÜNFTIGEN INNENARCHITEKTEN“.

8.4.1. Einrichtungskauf



Nach Drücken der Taste *EINRICHTUNG* sehen sie im SPIELFELD ein geschlossenes Einrichtungs- und Ausstattungsbuch.

Im TASTATURBLOCK erscheinen gleichzeitig die Tasten für die vier Einrichtungsgruppen und die bekannte Taste *ZURÜCK*. Durch Drücken der Taste für die gewünschte Einrichtungsgruppe, gelangen Sie auf die jeweiligen Seiten in Ihrem Einrichtungs- und Ausstattungsbuch. Der TASTATURBLOCK wird mit den Tasten *EINKAUFEN* und der PUBLIKUMSBEWERTUNG ergänzt.

8.4.2. Möbel

Die entsprechende Seite Ihres Lagerbuches wird aufgeschlagen. Alle Daten über Ihre Einrichtung an Sitz- und Tischmöbeln werden angezeigt:

• *Auslastung:* Ist Ihr Restaurant ausreichend, mit zu wenig oder mit zu vielen Möbeln bestückt? Eine Auslastung von 100% wäre optimal, aber Sie können damit keine Stoßzeiten abfedern. Es ist also ratsam, die Auslastung bei normalem Betrieb auf ca. 80% zu halten.

• *Gesamtwert:* Wie teuer ist Sie bisher die Einrichtung Ihres Restaurants mit Sitz- und Tischmöbeln gekommen?

• *Qualität:* Die Qualität Ihrer Einrichtung hängt stark vom Händler ab, bei dem Sie eingekauft haben, sowie von der Gebrauchsdauer.

• *Fassungsvermögen:* Wieviele Gäste können Sie in diesem Restaurant gleichzeitig verköstigen? Und wieviele Gäste können Sie am Tag durchschleusen?

Im Fenster darunter werden die in Ihrem Restaurant befindlichen Möbel einzeln mit Bezeichnung und Stückzahl aufgeführt. Reicht das Fenster nicht aus, um alle Möbel aufzuführen, kann die Liste mit den beiden Feldern am rechten Fensterrand verschoben werden. Klicken Sie das obere bzw. das untere Feld an, um die Anzeige zu verschieben.

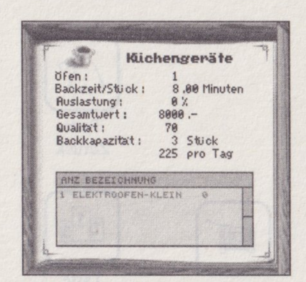


Bild 29: Küchengeräte

8.4.3. Küchengeräte

Die Seite mit der Auflistung Ihrer Küchengeräte wird aufgeschlagen:

• *Öfen:* Wieviele Öfen haben Sie in diesem Restaurant in Betrieb?

• *Backzeit pro Pizza:* Das ist die durchschnittliche Zeit, die mit den vorhandenen Öfen benötigt wird, um eine Pizza zu backen.

• *Gesamtwert:* Wieviel haben Sie für die Öfen dieses Restaurants investiert?

• *Qualität:* Mit welcher durchschnittlichen Qualität verlassen die Pizzen Ihre Öfen?

• *Backkapazität:*
Wieviele Pizzen können Sie mit den vorhandenen Öfen des Restaurants auf einmal backen?
Wieviele Pizzen kriegen Sie pro Tag durch Ihre Öfen gejagt?

Darunter finden Sie -wie bei den Möbeln- ein Fenster mit der Gesamtübersicht Ihrer Küchengeräte.

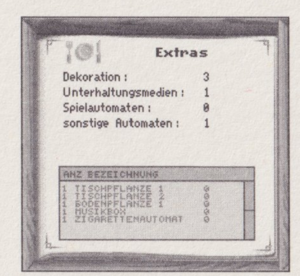


Bild 30: Extras

8.4.4. Extras

Für die Einrichtung stehen außer den Möbeln und den Öfen verschiedene Accessoires und Automaten bereit. Die Extras sind in vier Gruppen aufgeschlüsselt. Hinter jeder Gruppe wird die jeweilige Gesamtzahl in einem Restaurant angegeben:

• *Dekoration:* Das sind Tischblumen, Kerzen, Ziermauern usw.
• *Unterhaltungsmedien:* Darunter sind Fernseher, Juke-Box usw. zu verstehen.
• *Spielautomaten:* Das sind diese lärmenden und jugendgefährdenden bunten Flimmerkisten.
• *Sonstige Automaten:* Was so gebraucht wird; Kippenkiste und Kondome.

Und darunter wieder das Fenster mit der Übersicht, wie auch bei den Möbeln und den Küchengeräten.

8.4.5. Bodenbelag

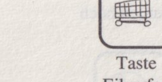
Sie können den Boden natürlich so lassen, wie ihn der Estrichleger angelegt hat. Hübsch ist das natürlich nicht.

Mit der entsprechenden Taste und Seite Ihres Lagerbuches werden Ihnen die Informationen über den Bodenbelag Ihres Restaurants zugänglich gemacht:

- *Wert:* Was haben Sie für den Belag ausgegeben?
- *Qualität:* Hat die verlegte Ware eine Qualität, und wenn ja, welche?
- *Anzahl der Kacheln:* Ein Bodenbelag wird immer in Vierecken oder Kacheln gekauft. Wieviele brauchen Sie für dieses Restaurant?
- *Gesamtfläche:* Wieviel Quadratmeter brauchen Sie für das Restaurant?

Unter diesen Informationen sehen Sie einen Ausschnitt des derzeit verlegten Fußboden-Belages.

8.4.6. Einkaufen



Taste Eikaufen

Drücken Sie die Taste *EINKAUFEN*. Die möglichen Lieferanten der vorher gewählten Einrichtungsgruppe, z.B. die Möbellieferanten, werden aufgelistet. Die Lieferanten sind mit Qualitätssiegeln gekennzeichnet. Mit den *PFEIL*-Tasten blättern Sie die Liste durch.



Taste Blättern



Taste Blättern

Wenn Sie das Symbol eines Lieferanten anklicken, können Sie bei ihm einkaufen.

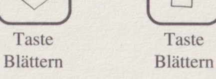
8.4.6.1. Einkauf von Einrichtungsgegenständen

Setzen Sie den Maus-Zeiger auf den Gegenstand, den Sie einkaufen wollen und drücken Sie die linke Maus-Taste, um die Anzahl zu erhöhen. Wenn Sie die rechte Maus-Taste drücken, wird die Zahl verringert.

Neben dem Bild für den angebotenen Einrichtungsgegenstand stehen die für Sie wichtigen Informationen. Achten Sie auf Qualität, Preis, Mengen, etc.







Taste Blättern   Taste Blättern

Mit den *PFEIL*-Tasten blättern Sie das Angebot des Lieferanten durch.

8.4.6.2. Rechnung



Taste Daumen hoch

Drücken Sie die Taste *OK* (Daumen hoch), um die Rechnung vorgelegt zu bekommen. Der Betrag wird Ihnen sofort vom Konto abgebucht.



Taste Zurück

Wenn Sie jetzt die Taste *ZURÜCK* anklicken, kehren Sie ins Restaurant zurück. Nur beim Kauf eines Bodenbelages erscheint nun wieder das Lieferanten-Menü.

8.4.7. Aufstellen der Gegenstände



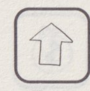


Im Spielfeld sehen Sie jetzt den Gastraum oder die Küche des Restaurants. Wenn Sie den Maus-Zeiger über das Spielfeld bewegen, führen Sie mit der Maus den ersten eingekauften Einrichtungsgegenstand. Bewegen Sie ihn dorthin, wo Sie ihn aufstellen wollen, und drücken Sie dann die linke Maus-Taste, um den Gegenstand zu plazieren.

Wenn es sinnvoll und nötig ist, können Sie den Gegenstand durch Drücken der rechten Maus-Taste je Klick um 90 Grad drehen.



Taste Blättern



Taste Blättern

Haben Sie mehrere Einrichtungsgegenstände gekauft, wählen Sie mit den *PFEIL*-Tasten im TASTATURBLOCK, welchen Gegenstand Sie als nächstes aufstellen wollen.

Falls Sie feststellen, daß Sie sich bei der Auswahl vergriffen haben, können Sie den Gegenstand, den Sie mit der Maus gerade bewegen, wegwerfen. Klicken Sie einfach die Taste *MÜLLEIMER* an.



Taste Mülleimer

Aber Vorsicht mit dem Mülleimer! Weg ist weg!

Wenn Sie alle Gegenstände nach Ihrem Geschmack im Restaurant verteilt haben, erscheint wieder das Einrichtungs- und Ausstattungsbuch zurück. Es ist die Seite der eben eingekauften Einrichtungsgruppe aufgeschlagen.

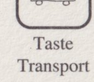
8.4.8. Umstellen der Einrichtung

Möbel können nur umgestellt werden, wenn das Restaurant geschlossen ist.



Taste Mülleimer





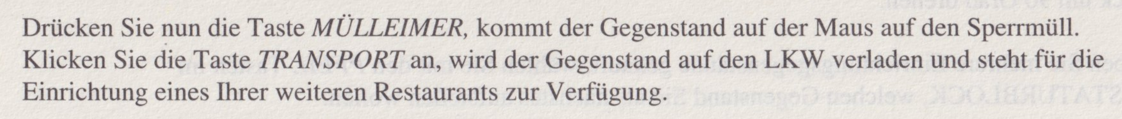
Taste Transport

Klicken Sie einen Einrichtungsgegenstand das erste Mal an, werden die Daten dazu im STATUSFENSTER angezeigt. Klicken Sie ihn nun ein zweites Mal an, wird der Gegenstand auf die Maus genommen und kann nun erneut frei bewegt und plaziert werden. Gleichzeitig erscheinen im Tastaturblock die Tasten *MÜLLEIMER, TRANSPORT* und *VERKAUFEN*.



Taste Verkaufen





Drücken Sie nun die Taste *MÜLLEIMER,* kommt der Gegenstand auf der Maus auf den Sperrmüll. Klicken Sie die Taste *TRANSPORT* an, wird der Gegenstand auf den LKW verladen und steht für die Einrichtung eines Ihrer weiteren Restaurants zur Verfügung.



Wenn Sie *VERKAUFEN* anklicken, wird Ihnen der Wert des Gegenstandes auf der Maus auf Ihrem Konto gutgeschrieben.

8.4.9. Publikumswertung

Wie gefällt Ihren Gästen die Einrichtung des Restaurants?

Unten im Bild steht für jede der Personengruppen ein Piktogramm. Die Säule mit der Prozentzahl darüber gibt grafisch und in Zahlen ausgedrückt an, wie die jeweilige Bevölkerungsgruppe die Einrichtung bewertet.



Taste Zurück

Klicken Sie eine Einrichtungsgruppe oder die Taste *ZURÜCK* an, um die Info-Tafel zu verlassen.

8.4.10. Hinweise für Innenarchitekten

Sie erwarten also wirklich in diesem Kapitel „den Tip“ für die ultimative Einrichtung zu finden. Nun gut, träumen Sie ruhig weiter. Das können selbst wir Ihnen nicht bieten.

Wie wär’s aber mit ein paar Anregungen und Tips für den Alltag?

Zur Ausstattung
In der Ausstattung finden Sie Stühle und Tische für Ihr Restaurant. Zu Anfang werden Sie aus Geldnot auf die Billiganbieter zurückgreifen müssen. Um einen möglichst leichten Einstieg zu bekommen, sollten Sie sich zuerst in einem Bezirk ansiedeln, in dem nicht sonderlich viel Wert auf Äußerlichkeiten, d.h. sehr teure Einrichtung, gelegt wird.

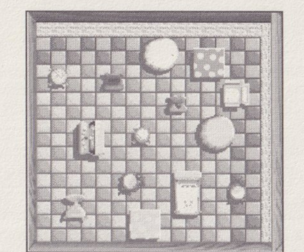
Generelle Aussagen über „gute“ oder „schlechte“ Stühle können nicht getroffen werden. Aber grundsätzlich läßt sich sagen, daß eine moderne, abgefahrene Einrichtung bei Kids und Jugendlichen sehr gut ankommt. Im Gegensatz dazu sind klassische, gediegene Möbel das richtige Ambiente für Geschäftsleute und Rentner. Achten Sie also darauf, wie sich die Bevölkerung eines Bezirks zusammensetzt.

Küchengeräte
Zu Anfang diktiert wieder der Geldmangel; der einfache Ofen muß ersteinmal reichen. Die Daten der Öfen sprechen für sich. Angefangen mit der Backzeit bis hin zur Qualität sind sie grundverschieden. Wichtig ist noch, daß im Laufe des Spieles neue Öfen entwickelt werden, die entsprechend bessere Leistungen haben. Also warten und hoffen Sie auf den „Super Ofen“.

Extras
Hier finden Sie Dekorationsmaterial, mit dem Sie Ihr Restaurant verschönern können. Für die Blumenfreunde unter Ihnen gibt es unzählige verschiedene Variationen von Blumentöpfen und Blumenvasen. Stehen Sie mehr auf die ausgefallenen Sachen, haben wir vom Springbrunnen bis zur Trennwand alles im Angebot. Sollten Sie Dekorationsmaterial in Ihr Restaurant stellen, werden Sie Angestellten, Geschäftsleuten und Rentnern eine besondere Freude damit machen.

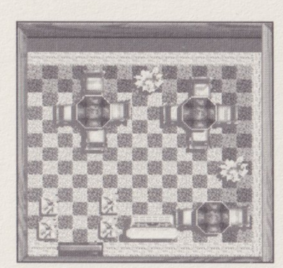
Um auch das junge Publikum anzusprechen, können Sie Flipper und Videospiele aufstellen. Sie werden sehen, das kommt an!

Eine besondere Möglichkeit sind die Juke-Box und der Fernseher. Mit der Juke-Box ist es Ihnen möglich, mit der Auswahl der Musik verschiedene Bevölkerungsgruppen anzusprechen. Wenn das Restaurant geöffnet hat, klicken Sie einfach die Juke-Box an und wählen einen Titel aus. Achten Sie darauf, wie Ihre Kunden auf die Musik reagieren!
Ähnlich verhält es sich mit dem Fernseher. Stellen Sie einfach einen Sender ein und beobachten Sie die Reaktionen.


Bild 31: SO NICHT!

Anordnung von Tischen und Stühlen
Durch die sinnvolle Plazierung von Tischen und Stühlen ist es möglich, den knappen Platz in Ihrem Restaurant optimal zu nutzen und somit mehr Sitzplätze in einem Restaurant unterzubringen.

Versuchen Sie, die Stühle immer möglichst weit unter die Tische zu stellen, um eine hohe Platzausnutzung zu gewährleisten.


Bild 32: SCHON BESSER!

Sie sollten aber auch darauf achten, daß Stühle und Tische nicht zu eng stehen. Sonst kann es passieren, daß Ihre Gäste nicht mehr durchkommen und eine Reihe von Plätzen nicht oder nur über unsinnige Umwege besetzt werden können. Im Endeffekt stehen also weniger Plätze zur Verfügung, als vorhanden.

Vermeiden Sie es, den Eingang und die Tür zur Küche mit Einrichtung zu verstellen. Im schlimmsten Fall können weder Gäste noch Kellner den Gastraum betreten.

Einige Einrichtungsvorschläge:

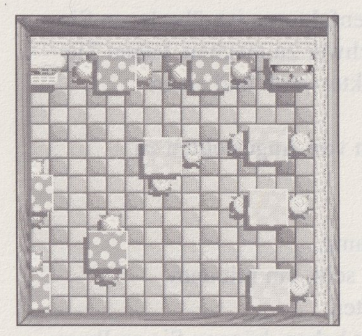


Bild 33: Einrichtungsvorschlag Nr. 1

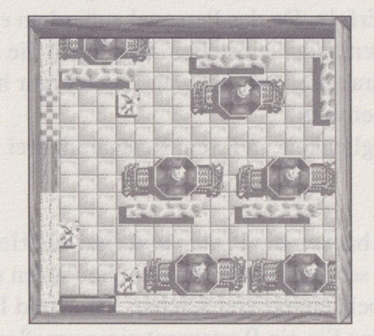


Bild 34: Einrichtungsvorschlag Nr. 2

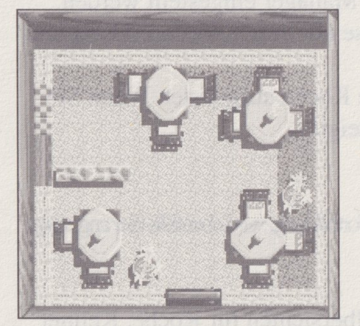


Bild 35: Einrichtungsvorschlag Nr. 3

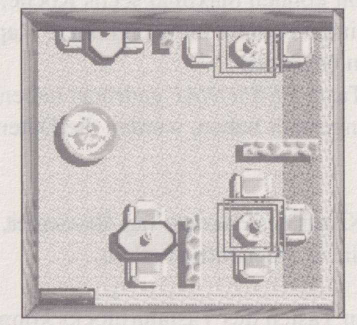


Bild 36: Einrichtungsvorschlag Nr. 4

8.5. PERSONAL

Das Personal- eines der sensibelsten und zugleich wichtigsten Bausteine - entscheidet manchmal über den wirtschaftlichen Erfolg. Da das Personal außerdem einer der größten Kostenfaktoren ist, überlegen Sie genau, bevor sie jemanden einstellen. Um Ihnen die Auswahl möglichst schwer zu machen, haben Sie hunderte von Charakteren zur Auswahl. Jede Figur hat ihre eigenen Charakterwerte und einen individuellen Lebenslauf.
Sie haben die Möglichkeit, in Ihrem Restaurant drei verschiedene Gruppen von Angestellten zu beschäftigen:


Taste Koch


Taste Kellner


Taste Manager

- Köche: Sie backen die Pizzen und sind das Herzstück Ihres Restaurants.
- Kellner: Sie servieren dem Kunden die Pizzen und müssen auf Draht sein, um mit dem Arbeitstempo von Küchen, Öfen und Bestellungen mitzuhalten.
- Manager: Wenn Sie ein Restaurant einigermaßen zum Laufen gebracht haben, können Sie zu Ihrer Entlastung einen Manager einstellen, der Ihnen alltägliche Entscheidungen abnimmt.

Für jedes Restaurant können maximal sechs Köche, sechs Kellner und ein Manager eingestellt werden. Benötigen Sie in einem Restaurant noch höhere Kapazität, können Sie diese nur durch Weiterbildung und Gehaltserhöhungen erreichen.
Nachdem Sie die Taste *PERSONAL* gedrückt haben, werden zunächst Ihre Köche aufgelistet. Wenn Sie bereits Personal eingestellt haben, werden die Daten der Mitarbeiter angezeigt:


Taste Personal

- Der Name
- Die Arbeitsleistung (Kapazität) in Pizzen pro Tag. Abwesenheit, z.B. wegen Krankheit oder Fortbildung, wird ebenfalls hier angezeigt.
- Die Bezahlung, die er wöchentlich erhält.

Mit den drei oberen Tasten des Tastaturblocks können Sie zwischen den Übersichten für Köche, Kellner und Manager umschalten.
Um die näheren Daten eines Angestellten einzusehen, klicken Sie einfach den Namen des entsprechenden Angestellten an.

Nachdem Sie einen Angestellten angewählt haben, können Sie drei verschiedene Funktionen aufrufen:

8.5.1. Entlassen


Taste Entlassen

Der betroffene Mitarbeiter wird gefeuert. So unangenehm diese Aktion ist - Sie müssen an Ihren Umsatz denken...

8.5.2. Gehalt


Taste Gehalt

Dies kann Folgen auf die Motivation und auf die Kapazität eines Mitarbeiters haben. Brauchen Sie kurzfristig eine höhere Arbeitsleistung, können Sie diese durch eine Gehaltserhöhung erreichen. Andersherum nimmt die Leistung eines Mitarbeiters ab, wenn Sie ihm sein Gehalt kürzen.

8.5.3. Fortbildung


Taste Fortbildung

Wenn die Fähigkeiten Ihres Personals nicht mehr ausreichen, können Sie Ihr Personal auf Lehrgänge schicken. Diese Lehrgänge kosten Geld und das Personal fehlt für die Dauer des Lehrganges im Restaurant.

Der betroffene Angestellte verbessert seine Werte, abhängig von seinem Beruf, im Kochen, Verkaufen oder Managen.

Nachdem Sie die Taste *FORTBILDUNG* gedrückt haben, wird die Auswahl der zur Verfügung stehenden Lehrgänge eingeblendet.



Bild 37:Fortbildung

Sie sehen:

• Die Bezeichnung des Lehrganges.
• Die Voraussetzung in Prozentpunkten dafür, daß der Mitarbeiter diesen Lehrgang überhaupt besuchen darf.
• Die Kosten des Lehrgangs.
• die Dauer in Tagen.

Mit den Knöpfen links neben dem Namen des Lehrganges schicken Sie den Mitarbeiter auf die Schulbank. Lehrgänge, die er aufgrund seines Leistungsprofils noch nicht besuchen darf, sind nicht mit einem Knopf ausgestattet.

Mit dem Absolvieren eines Kurses hat der Mitarbeiter sich nicht unbedingt für den nächsthöheren Kurs qualifiziert. Es kann nötig sein, daß er denselben Kurs mehrfach besuchen muß, um die nächste Hürde zu nehmen.

Das Gehalt läuft auch während des Lehrganges weiter. Und Sie können den Angestellten auf Lehrgang nicht feuern.

Am Ende der Fortbildung werden Sie über den Erfolg unterrichtet. Er richtet sich im wesentlichen nach dem Wert „Motivation“ des betroffenen Mitarbeiters. Bei einem Wert über 80% besteht der Angestellte die Lehrgänge auf alle Fälle.

8.5.4. Das Eigenleben der Angestellten

Angestellte sind auch nur Menschen. Ihr Personal können Sie nicht so handhaben, wie Sie das mit Ihren Öfen oder den Vorräten gewohnt sind.

Bei Ihren Mitarbeitern verändern sich mit der Zeit die Charakterwerte. Wie stark, ist abhängig von der Auslastung, der Bezahlung und den Ereignissen.

Ihr Personal weiß, wieviel es wert ist, und will auch entsprechend bezahlt werden. Aufgrund Ihrer Fähigkeiten rechnen sich die meisten eine angemessene Bezahlung aus. Wenn sie weniger bekommen, sinkt wegen der Frustration der Motivationswert.

Ihre Angestellten kommen natürlich auch mal mit irgendeiner mehr oder weniger faulen Entschuldigung zu spät. Sie können dann mit drei verschiedenen Antworten reagieren. Jede der Antworten hat ihre Auswirkung auf die Werte des Mitarbeiters.

Krank werden kann jeder mal, auch Ihre Angestellten bleiben davon nicht verschont. Besonders im Winter kann man sich schon mal eine Grippe einfangen. Sie sollten das nicht so tragisch nehmen. Wenn Sie Ihre Leute moderat behandeln, werden Sie es Ihnen danken.

Es gibt Typen, die Ihr Restaurant als Selbstbedienungsladen verstehen. Vorräte verschwinden und unter Umständen stimmt sogar die Kasse nicht! Sie bekommen solche Unregelmäßigkeiten nur mit, wenn Sie sich öfter in Ihrem Restaurant aufhalten. Sind Sie häufig anderweitig beschäftigt, sollten Sie einen Manager einstellen, der Ihr Restaurant überwacht.

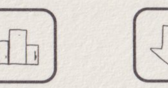
Irren ist menschlich. Das kann Sie unter Umständen einiges an Nerven und Geld kosten, wenn Ihnen Ihr Koch mitteilt, daß er sämtliche Käsevorräte versehentlich neben den Ofen gestellt hat, und diese nun zu einem matschigen klebrigen Brei zusammengeschmolzen sind.



Taste
Einkaufen



Taste
Blättern



Taste
Daten

Taste
Blättern



Taste
Bewerbung

8.5.5. Der Arbeitsmarkt

Mit der Taste *EINKAUFEN* kommen Sie in den Arbeitsmarkt von PIZZA CONNECTION. Es werden Arbeitskräfte der Gruppe vorgestellt, die Sie vorher angewählt haben.

Mit den *PFEIL*-Tasten blättern Sie die Auswahl am Arbeitsmarkt durch.

Die Taste *DATEN* bringt die Charakter-Werte zur Anzeige (siehe Bild 37).

Die Taste *BEWERBUNG* zeigt Ihnen das Bewerbungsschreiben der betreffenden Person.

Oft können Sie im Bewerbungsschreiben zwischen den Zeilen Dinge erkennen, die in den offiziellen Charakterwerten nicht angegeben sind. PIZZA CONNECTION arbeitet intern mit etwa der doppelten Zahl Charakterwerten, die Ihnen zur Anzeige gebracht werden.

Klicken Sie *OK* (Daumen hoch) an, um die Person einzustellen.

Haben Sie jemanden erst kürzlich entlassen oder hat er von sich aus gekündigt, können Sie diesen Charakter eine Weile nicht wieder einstellen.

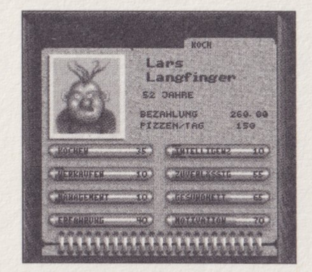


Bild 38: Charakter-Werte

Die Charakterwerte haben Einfluß auf das Verhalten der entsprechenden Person:

- ***Kochen:*** Bestimmt bei Köchen, wie gut sie Pizzen backen und zubereiten können.
- ***Verkaufen:*** Wie gut ist ein Kellner beim Servieren, wie freundlich ist er Kunden gegenüber, usw.
- ***Management:*** Wie gut hat ein Manager das ihm übertragene Restaurant im Griff?

Diese drei Werte sind immer nur für die entsprechende Berufskategorie wichtig. Es nützt einem nichts, einen Koch einzustellen, der erstklassig servieren kann.

• ***Zuverlässigkeit:***
Wie sehr können Sie sich bei der Arbeit auf diese Person verlassen? Wer unzuverlässig ist, macht häufiger Fehler, die Sie dann zu spüren bekommen.

• ***Motivation:***
Mit welchem Elan geht die betreffende Person der Arbeit nach? Geringe Motivation bedeutet, daß dieser Typ öfter mal „blau“ macht oder zu spät kommt.

Sinkt die Motivation eines Mitarbeiters auf einen sehr geringen Wert, kann es sein, daß er mehr Gehalt fordert. Dann heißt es, mit Fingerspitzengefühl zu reagieren, wenn Sie einen guten Mann halten wollen. Sinkt die Motivation auf 0%, kündigt der Angestellte von sich aus. Sie können ihn dann im Dialog nur noch mit sehr kostspieligen Versprechungen von seinem Vorhaben abbringen. Und auch das ist nicht sicher.

• ***Intelligenz:***
Ein intelligenter Mitarbeiter weiß seinen eigenen Wert gut einzuschätzen, Lob und Fortbildung zu würdigen.

• ***Gesundheit:***
Ein niedriger Wert bedeutet, daß die Person öfter wegen Krankheit fehlen könnte.



8.5.6. Der Manager

Wenn Sie endlich das Geld für Ihren eigenen Manager zusammen haben, wird dieser für Sie eine wichtige Entlastung sein. Der Manager nimmt Ihnen Arbeiten ab, für die Sie keine Zeit mehr haben. Sie können ihm verschiedene Vollmachten verleihen:

- Einkauf bei Bedarf

- Preise selbständig ändern

- Konto überziehen

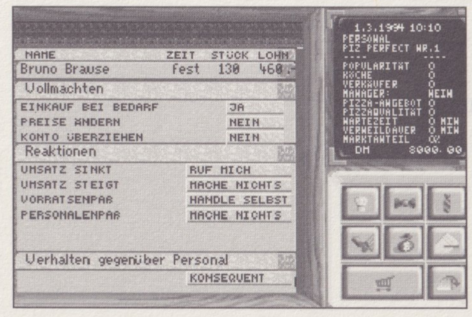


Bild 39: Der Manager

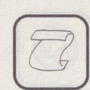
Unter „Reaktionen“ stellen Sie ein, wie Ihr Manager in bestimmten Situationen handelt. Diese Situationen sind „Umsatz sinkt“, „Personalausfall“, Vorratsengpaß“, „Kapazitätsengpaß“. Sie stellen ein, ob Ihr Manager selber handelt, Sie ruft oder überhaupt nichts tut.

Außerdem geben Sie vor, wie er mit Ihrem Personal umspringt. Er kann über den Angestellten gnadenlos die Peitsche schwingen, aber auch kumpelhaft aus der selben Flasche trinken.

Da auch Manager nur Menschen sind, können ihm Fehler unterlaufen, die entsprechend seinen Charakterwerten ausfallen. Haben Sie einen Manager in Ihrem Restaurant beschäftigt, dann erfolgen Krankmeldung und Meldung über das Zuspätkommen direkt an den Manager und nicht mehr an Sie.

8.6. Rezeptliste





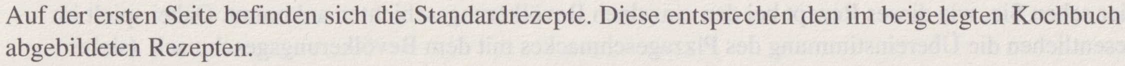
Taste Rezeptliste

Die Rezeptliste ist restaurantunabhängig und stellt Ihr persönliches Repertoire an für Sie verfügbaren Rezepten dar. Sie sehen hier alle Rezepte, die Sie für Ihre Speisekarten in Ihren diversen Restaurants verwenden können.





Auf der ersten Seite befinden sich die Standardrezepte. Diese entsprechen den im beigelegten Kochbuch abgebildeten Rezepten.
Die Seiten danach werden für Ihre Eigenkreationen verwendet und sind am Anfang noch leer.





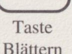
Als letztes Rezept befindet sich auf der Seite der Eigenkreationen ein Eintrag mit der Aufschrift NEU. Diesen klicken Sie dann an, wenn Sie ein neues eigenes Rezept entwickeln wollen.
Die Anzahl der Rezepte, die mit der Rezeptliste verwaltet werden können, ist nur durch den verfügbaren Speicher begrenzt.

Bei den vorhandenen Rezepten finden Sie rechts neben den Rezepteinträgen eine Zahl. Diese besagt, in wievielen Restaurants in dieser Stadt Sie dieses Rezept auf Ihrer Speisekarte anbieten. Sie können vorhandene Rezepte in drei verschiedenen Modi betrachten:



1. Aussehen
2. als Rezept
3. als Rezeptstatistik



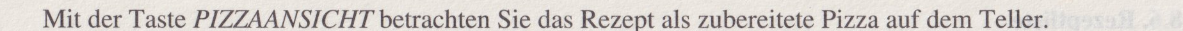


Taste Blättern



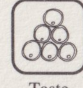
Taste Blättern

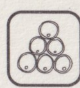
Mit den PFEIL-Tasten blättern Sie die Seiten der Rezeptliste vor und zurück. Alle anderen Tasten beziehen sich auf das jeweils angeklickte Rezept in der Liste.





Taste Pizzaansicht





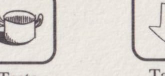
Taste Zutaten

Taste Pizzainfo

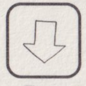


Taste Blättern





Taste Topf



Taste Blättern

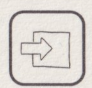
Mit der Taste *PIZZAANSICHT* betrachten Sie das Rezept als zubereitete Pizza auf dem Teller.

Mit der Taste *ZUTATEN* betrachten Sie das Rezept als Auflistung der verwendeten Zutaten.

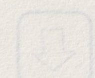
Mit der Taste *PIZZAINFO* betrachten Sie das Rezept als Rezeptstatistik

Hier sehen Sie, wie dieses Rezept bei den einzelnen Bevölkerungsschichten ankommt. Dabei spielt im wesentlichen die Übereinstimmung des Pizzageschmackes mit dem Bevölkerungsgeschmack (siehe Marktforschung) und das Aussehen der Pizza eine Rolle. Bei Standardrezepten spielt hier noch die prozentuale Übereinstimmung mit dem Original im Kochbuch mit hinein.

Haben Sie einen dieser Betrachtungsmodi angewählt, können Sie mit den *PFEIL*- Tasten im jeweiligen Modus durch alle Rezepte blättern. Mit der *LISTEN*- Taste gelangen Sie zurück in die Rezeptliste. Im Statusfenster finden Sie Informationen , die das aktuelle Rezept detailliert beschreiben. Durch Drücken der *TOPF*-Taste erstellen Sie das von Ihnen angewählte Rezept.



Taste Übernehmen



8.6.1. Übernehmen

Wählen Sie aus der Rezeptliste die gewünschte Pizza aus. Klicken Sie dann die Taste *ÜBERNEHMEN* an, um die Pizza auf die Speisekarte zu setzen. Sie werden aufgefordert, der Pizza einen Verkaufspreis zu geben. Wenn es aus Gründen des Wettbewerbs nicht anders notwendig ist, sollte der Verkaufspreis über dem Herstellungspreis liegen.

8.6.2. Backen

Wenn Sie ein Diplom als Meisterkoch haben, können Sie diesen Abschnitt ruhigen Gewissens überspringen. Alle anderen sollten sich diesen Abschnitt besonders genau durchlesen. Dies ist das Herzstück Ihres Restaurants. Mit dem Pizzabacken legen Sie den Grundstein für ihren wirtschaftlichen Erfolg.

Da wir auch an diesem Punkt sehr fleißig gearbeitet haben, können wir Ihnen 68 Zutaten für die Standard-Rezepte und Eigenkreationen zur Verfügung stellen. Damit dürften Sie auch auf längere Zeit die Möglichkeit haben, immer neue, andere Pizzen zu backen. Außerdem ist die Menge der Zutaten auf einer Pizza praktisch unbegrenzt.

Der Verkauf der Pizzen hängt von den Vorlieben der Personengruppen ab. Jede Pizza, egal ob Standard oder Eigenkreation, hat einen eigenen Geschmack, der sich aus den einzelnen Zutaten zusammensetzt, die sich auf der Pizza befinden.

Weiteren Einfluß auf die Verkaufszahl einer Pizza hat das Aussehen der Pizza und ihr Nährwert. Für die Abwechslung im Spiel garantiert eine Vielzahl sich ändernder Werte, die Sie beachten müssen, um eine Pizza erfolgreich zu verkaufen.



Einige wollen wir Ihnen nennen:

Ein wichtiger Punkt sind kurzzeitige Prognosen, die Trends. Beachten Sie die langfristigen Geschmackswerte der verschiedenen Personengruppen, besonders die Ihres überwiegenden Publikums. Und natürlich plötzliche Zufallsereignisse, wie zum Beispiel vergiftete Lebensmittel.

Sie sehen also, daß einiges Geschick dazu gehört, die „richtige“ Pizza zu verkaufen.

8.6.3. Standard-Rezepte

Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, finden Sie in dem beiliegendem Kochbuch 14 Standard-Rezepte. Diese Standard-Rezepte müssen Sie möglichst genauso, wie im Kochbuch abgebildet bereiten. Je exakter Sie das Original treffen, desto besser wird diese Standard-Pizza vom Publikum akzeptiert.

Die meisten dieser Pizzen werden Sie kennen. Sie werden in dieser oder ähnlicher Form in den meisten Pizzerien angeboten. Der Vorteil dieser Standard-Rezepte ist der, daß viele Ihrer Gäste gezielt nach bekannten Rezepten suchen. Die Standard-Rezepte sind bekannt und das Publikum hat seine Einschätzung bereits getroffen.



Taste Topf

Das Nachbacken der Standard-Rezepte läuft wie folgt ab:

Sie wählen in der Rezeptliste ein Standard-Rezept, z.B. „Andrea Doria“, aus und klicken dann die Taste *KOCHEN* an.

Nun schlagen Sie in Ihrem Kochbuch das Rezept für die Pizza “Andrea Doria“ auf.

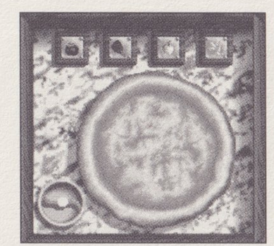


Bild 40: Pizza backen

Jetzt sind Sie dran; halten Sie sich an das Rezept und backen Sie die Pizza nach. Versuchen Sie, dem Rezept aus dem Buch möglichst nahe zu kommen.

Im Statusinfo-Fenster wird das Rezept mit seinen Werten zum aktuellen Zeitpunkt beschrieben.

Über dem Teig stellen vier Schubladen die Zutaten-Gruppen dar. Klicken Sie die Schubladen an und wählen Sie dann aus der Liste die gewünschte Zutat.

Im Statusfenster werden nun die wichtigsten Daten der Zutat - Name, Gewicht, Kaloriengehalt, Geschmacksintensität, Fettgehalt, Süßlichkeit, Salzgehalt, Schärfe und Trend - angezeigt.

Um die Zutat zu zerkleinern, klicken Sie mit ihr den Küchenhäcksler an. Je nach Zutat kann der Häcksler bis zu zweimal eingesetzt werden. Die Zutaten können mit einem Klick der rechten Maus-Taste um je 90 Grad gedreht werden.

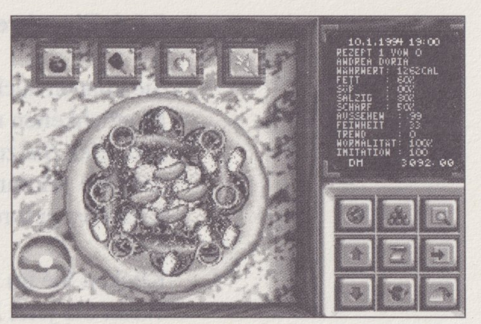


Bild 41: Die fertige Pizza

Mit der linken Maus-Taste legen Sie die Zutat auf den Pizzaboden. Um sie wieder zu entfernen, drücken Sie einfach die rechte Maus-Taste. Sie können so auch mehrere Zutaten wieder entfernen.

Soll eine Zutat in der zuletzt benutzten Form mehrfach aufgelegt werden, drücken Sie jetzt die linke Maus-Taste. Die Zutat erscheint wieder auf der Maus.

Taste Daumen hoch

Wenn Sie der Meinung sind, daß Sie fertig sind, klicken sie *OK* (Taste *DAUMEN HOCH*) an. Ihre Pizza wird von einer durch und durch unparteiischen Jury mit dem Idealzustand verglichen.

Jedes Jurymitglied kann 20 Punkte vergeben. Die Gesamtpunktzahl entspricht der prozentualen Übereinstimmung mit dem Original. Haben Sie alles richtig gemacht, wird Ihre Wertung über 70% liegen. Mit etwas Übung werden Sie schon bald höhere Wertungen erreichen. Mit der Höhe der Wertung steigt auch die Beliebtheit beim Publikum.



Bild 42: Die Jury

8.6.4. Eigenkreationen

Sie können auch Ihre eigenen Kreationen zusammenbrutzeln. Wir haben nicht nachgerechnet - die Möglichkeiten müßten dicht bei unbegrenzt liegen. Also kommen Sie mal ein bißchen aus sich heraus und seien Sie zu allen möglichen und unmöglichen Geschmackskreationen bereit. Wer weiß, vielleicht wird die „Hummer-Bananen-Radieschen-Erbsen-Erdbeer Pizza" zum Renner des Jahres!?! Mut zum Risiko ist gefordert...

Klicken Sie im Menü BACKEN die *PFEIL*-Taste zum Weiterblättern und dann das Feld „NEU" an. Wenn Sie jetzt *NEUE PIZZA / NACHBACKEN* wählen, können Sie nach Herzenslust Zutaten über den Teig verteilen und Ihre eigene Mafiatorte entwerfen. Der Vorgang läuft genauso ab, wie im vorigen Kapitel beschrieben. Jedoch wird Ihr Entwurf nicht mit einer Standard-Pizza verglichen, sondern die Jury wertet frei.

Sie können, falls das Machwerk ankommt, der Pizza einen Namen geben und, wenn Sie den Mut haben, das Rezept auf Ihre Speisekarte übernehmen.

Sie können Ihre Eigenkreationen auch mit Freunden oder Bekannten austauschen und so einen richtigen Pizzatauschwettbewerb veranstalten, wenn sie keine Lust haben, sich mit dem Backen intensiver zu beschäftigen.

Drücken Sie die Taste *F1* um Eigenkreationen zu laden. Mit der Taste *F2* werden Eigenkreationen gespeichert. Die Rezepte werden unter einer von Ihnen vergebenen Nummer auf der Diskette PIZ - Gamesave: bzw. im Verzeichnis Gamesave abgelegt. Sie können diese Eigenkreationen mit Freunden und Bekannten austauschen.

8.7. RESTAURANT STATISTIK / ABRECHNUNG

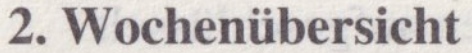


Taste Restaurant-Statistik

Das Statistikmenü im Restaurant ist ein reines Informationsmenü und ähnlich aufgebaut, wie die globale Statistik.

Wenn Sie den Menüpunkt anklicken, wird zunächst die letzte Tagesabrechnung für dieses Restaurant gezeigt. Die folgenden Informationen sind aufrufbar:

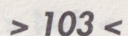
1. Tagesabrechnung
Wieviele Bestellungen gingen am Vortag ein, ist es Ihnen gelungen, die Nachfrage zu befriedigen? Lieferfähigkeit, Zutatenverbrauch, Umsatz, Gewinn und Ausgaben werden angezeigt. Der Wert der verbrauchten Zutaten wird, da Sie diese zu verschiedenen Preisen bei verschiedenen Lieferanten eingekauft haben können, als Durchschnitt ermittelt.



2. Wochenübersicht
Wieviele Gäste haben in der letzten Woche wieviele Pizzen verdrückt? Nun wissen Sie, wieviel Umsatz und Gewinn Sie gemacht haben.

In der letzten Zeile werden die Summen ausgegeben.

3. Monatskostenübersicht
Die Monatsübersicht entspricht der gleichen Tafel in der globalen Statistik. Nur beziehen sich hier alle Werte nur auf dieses Restaurant. Sie sehen jeweils die Daten des laufenden Monats und die des Vormonats.





4. Einnahmen/Ausgaben
Diese Übersicht gibt Ihnen detaillierte Daten über Ihre Einnahmen und Ihre Ausgaben für die laufende Woche. Die Daten sind sogar nach einzelnen Pizzen aufgeschlüsselt, so daß Sie ganz genau ersehen können, welche Pizza im Schnitt in der Woche den meisten Gewinn abwirft. Mit den *PFEIL*-Tasten blättern Sie durch insgesamt 3 Seiten:

- Pizzaeinnahmen Seite 1 (entspricht Speisekarte Seite 1)
- Pizzaeinnahmen Seite 2 (entspricht Speisekarte Seite 2)
- Ausgaben für Vorräte und Personal


Taste Zurück

Klicken Sie die Taste *ZURÜCK* an, um diese Statistik zu verlassen.

5. Publikumsstatistik
Das Publikum, das Ihr Restaurant besucht, wird nach den sechs Bevölkerungsgruppen aufgeschlüsselt angezeigt. Die gelben Balken geben die Anzahl der potentiellen Kunden, die in diesem Restaurant maximal möglich wären, an. Die grünen Balken stellen das Publikum dar, das Ihr Restaurant tatsächlich besucht.

6. Verkaufskurve
Dies sind noch einmal die Einnahmen und Ausgaben der letzten Woche in grafischer Form.

ROT = Ausgaben
GRÜN = Einnahmen

Wie bei allen Statistiken wird auch hier eine Skalierung der Daten vorgenommen, falls die Balken den darstellbaren Bereich überschreiten sollen. Der Maßstab, in dem die Zahlen 0 - 10 auf der y-Achse zu interpretieren sind, wird unter der Überschrift angegeben.

8.8. LEBENDIGE STATISTIK

Die Lebendige Statistik soll Ihnen die Möglichkeit geben, die Abläufe eines Restaurants zu durchschauen, ohne sich mit den „langweiligen“ Statistiken zu beschäftigen.



Taste Lebendige Statistik



Taste Produktions-ablauf

1. Der Produktionsablauf

Im oberen Kästchen werden die Bestellungen dargestellt, rechts die Öfen mit der maximalen Durchsatz-Menge. Am unteren Bildrand befindet sich die Anzeige für fertige und links die Anzeige für die bezahlten Pizzen.

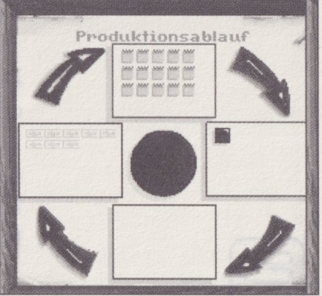
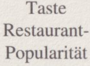


Bild 43: Der Produktionablauf

2. Die Restaurant-Popularität

Sie zeigt den Einfluß der einzelnen Produktionsteile:

Taste Restaurant-Popularität





- Die Wartezeit, bis ein Gast seine Pizza erhält
- Der Preis einer Pizza
- Die Rezepte, die auf einer Speisekarte vorhanden sind
- Die Werbung
- Unerwartete Ereigniss
- Die Rezepte
- Die Einrichtung
- Auszeichnungen

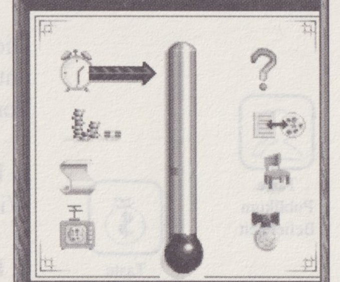
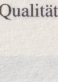


Bild 44: Die Restaurant-Popularität

Der rote Pfeil markiert den entsprechenden Einflußfaktor. Die Veränderung im Thermometer zeigt den positiven oder negativen Einfluß dieses Punktes an.


Taste Pizza Qualität



3. Qualität der Pizzen

In dieser Darstellung wird der Einfluß der einzelnen Bestandteile bei der Qualität der Pizza gezeigt:

- Die Zutaten, die sich auf den Pizzen befinden
- Die Fähigkeiten der eingestellten Köche
- Gegner ausgesetzter Liebenswürdigkeiten, z.B. Insekten
- verschiedene Öfen.

Der rote Pfeil markiert den Einfluß des Faktors. Die Veränderung im Thermometer zeigt den positiven oder negativen Einfluß an.


Taste Kapazität

4. Die Kapazität

Ist Ihr Restaurant in der Lage, die Nachfrage zu decken? Die einzelnen Symbole auf der linken Seite des Bildes zeigen die verschiedenen Einflußfaktoren:

- Einrichtung
- Vorräte
- Köche
- Öfen
- Bedienung

Die einzelnen Faktoren werden durch horizontale Balken dargestellt. Anschließend wird von oben nach unten in rot dargestellt, inwieweit Sie Ihre Kapazitäten tatsächlich nutzen. Dabei sehen Sie in grafischer Form, wie der schwächste Faktor die Gesamtkapazität Ihres Restaurants bestimmt.


Taste Publikum Beliebtheit

5. Beliebtheit beim Publikum

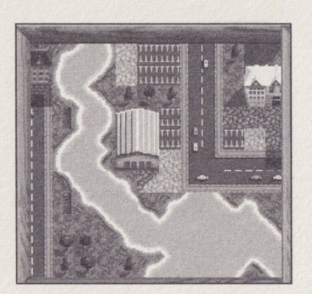
Wie kommt Ihr Restaurant bei den einzelnen Bevölkerungsgruppen an?


Taste Einnahmen Ausgaben

6. Einnahmen / Ausgaben

Hier sehen Sie, wieviel Geld Sie am Vortag ausgegeben bzw. eingenommen haben.

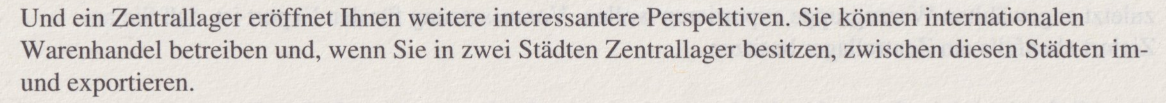
9. DAS ZENTRALLAGER-MENÜ


Bild 45: Das Zentrallager

Ärgern Sie sich nicht länger über die täglichen Einkaufsfahrten, fehlende Zutaten und unzuverlässige Lieferanten. Eröffnen Sie Ihr eigenes Zentrallager. Sie finden es auf dem Stadt-Plan.

Mit einem eigenen Zentrallager sind Sie unabhängig von Lieferanten. Sie können alle benötigten Zutaten in großen Mengen bevorraten und verteilen sie von dort automatisch an Ihre Restaurants, wenn diese entsprechenden Bedarf anmelden.

Die Lagerhäuser sind gekühlt. Die Zutaten können dort also nicht verderben.



Und ein Zentrallager eröffnet Ihnen weitere interessantere Perspektiven. Sie können internationalen Warenhandel betreiben und, wenn Sie in zwei Städten Zentrallager besitzen, zwischen diesen Städten im- und exportieren.



Zentrallager Berlin

	QUAL	VORR	BED	WERT	EK
TOMATEN	100	9	0	2.50	2.50
OLIVEN	100	12	0	2.07	2.07
PAPRIKA	100	10	0	4.14	4.14
SPARGEL	100	9	0	3.81	3.81
ZUCCINI	100	14	0	3.48	3.48
KARROTTEN	100	11	0	2.07	2.07
GURKEN	100	6	0	3.27	3.27
RADIESCHEN	100	19	0	2.28	2.28
ERBSENSCHOTEN	100	6	0	4.79	4.79
BROCCOLI	100	12	0	5.99	5.99
KARTOFFELN	100	13	0	3.37	3.37
PEPPERONI	100	8	0	4.57	4.57
SPINAT	100	5	0	7.52	7.52
SALAT	100	6	0	6.15	6.15
PORREE	100	5	0	4.33	4.33
ZWIEBELN	100	15	0	2.83	2.83
KNOBLAUCH	100	5	0	4.03	4.03
MAIS	100	14	0	5.99	5.99
BLUMENKOHL	100	6	0	5.01	5.01
CHAMPIGNONGS	100	13	0	9.81	9.81
PFIFFERLINGE	100	8	0	10.90	10.90
STEINPILZE	100	4	0	11.99	11.99
GESAMTWERT				973.81	

Bild 46: Das Zentrallager-Buch

Sie betreten Ihre Lagerhalle genau wie ein Restaurant mit einem Doppelklick. Die Steuerung entspricht der der Vorratshaltung bei Ihren Restaurant. Sie finden auch hier ein Lagerbuch vor, in dem die Gesamtkapazität aller Hallen, die Sie in dieser Stadt besitzen, zusammengefaßt ist.

Außer den Tasten für die Zutaten-Gruppen finden Sie einen weiteren Knopf für Waffen. Klicken Sie eine der Tasten an, um die Seite der gewünschten Kategorie zu öffnen.

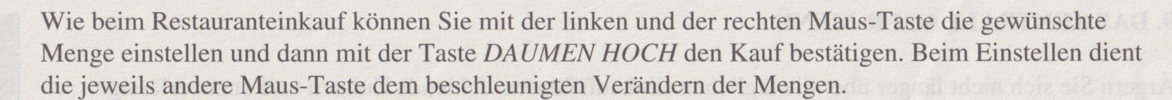
Neben den Zutaten wird die Qualität, der Vorrat, der Gesamtbedarf für alle Restaurants und der Wert angegeben.

Außerdem haben Sie zwei Tasten für *EINKAUFEN* und *VERKAUFEN*. Mit diesen Tasten kommen Sie zur Lieferantenauswahl, die Ihnen bereits aus Ihrem Restaurant vertraut ist.

Nach der Wahl eines Lieferanten gelangen Sie in das Zentraleinkaufs- bzw. - Verkaufsmenü.



Taste
Daumen hoch



Wie beim Restauranteinkauf können Sie mit der linken und der rechten Maus-Taste die gewünschte Menge einstellen und dann mit der Taste *DAUMEN HOCH* den Kauf bestätigen. Beim Einstellen dient die jeweils andere Maus-Taste dem beschleunigten Verändern der Mengen.

Beim Verkauf von Waren erzielen Sie etwa 80% des Einkaufspreises des Händlers. Sie können einem Lieferanten nur Waren verkaufen, die seiner Güteklasse entsprechen oder besser sind.

9.1. EXPORT





Taste
Export

Mit der Taste *EXPORT* erscheint die Europa-Karte. Klicken Sie die Stadt an, in die Sie Waren der zuletzt angewählten Warengruppe exportieren wollen. Voraussetzung für den Export ist, daß Sie am Zielort ebenfalls ein Zentrallager besitzen.

Anschließend wird der Bestand in den Lagern der beiden Städte angezeigt. Stellen Sie nun die Menge ein, die Sie exportieren, bzw. importieren wollen. Die Transportkosten betragen 200 Mark je 100 km.

Der Export einer Ware ist jedoch nur möglich, wenn diese Ware nicht mit einer Ausfuhrbeschränkung belegt ist.

9.2. LIEFERPRIORITÄT

Mit der Taste *LIEFERPRIORITÄT* stellen Sie ein, in welcher Reihenfolge die einzelnen Restaurants Ihrer Kette beliefert werden sollen. Als erstes wird das erste Restaurant in der Liste beliefert, dann das zweite, usw. Die Lieferpriorität wird dann wichtig, wenn bestimmte Waren in Ihrem Zentrallager knapp werden.

Klicken Sie das Restaurant in der Liste an, das Sie als erstes beliefert haben wollen.

9.3. WAFFENLAGER

Wenn Sie nach dem Anklicken des Zentrallagers keine der Warengruppen, sondern die Taste *WAFFENLAGER* drücken, gelangen Sie in das geheime Waffenlager der Halle.

Sie können in jeder einzelnen Ihrer Hallen je ein geheimes Waffenlager einrichten. Hier können Sie illegal erworbene Waffen deponieren und entnehmen. Sie sollten Waffen allerdings nur dann bei sich tragen, wenn Sie diese sofort benötigen, z.B.. zum Einsatz, Verkauf, oder Export.

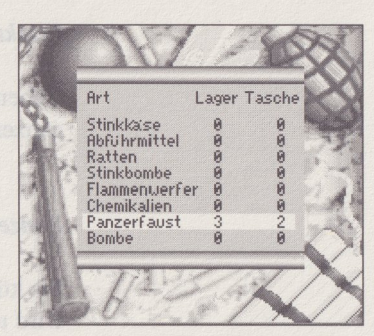


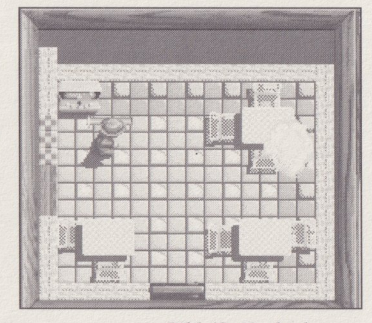
Bild 47: Waffenlager

10. NACHTAKTIONEN

Wenn Sie ein gegnerisches Restaurant vor 9 Uhr morgens, also noch vor Beginn der Öffnungszeit, betreten, verüben Sie einen Einbruch bei einem Ihrer Konkurrenten. Sie können eine der Waffen wählen, die Sie bei sich tragen.

Brechen Sie in das Restaurant eines menschlichen Gegenspielers ein, bekommt er die gleiche Waffe wie Sie und kann sich als Koch verkleidet gegen den Einbrecher, also gegen Sie, zur Wehr setzen.

Sie bewegen sich im Restaurant mit den Cursor-Tasten der Tastatur Ihres Computers. Die gewählte Waffe wird mit der Leertaste ausgelöst.


Bild 48: Nachtaktionen

Flammenwerfer: Verbrennt alles innerhalb der Reichweite von etwa 1,5 Metern.

Solange Sie die Leertaste gedrückt halten, bleibt der Flammenwerfer aktiv. Der Sachschaden, den Sie angerichtet haben, wird im Statusfenster angezeigt. Möbel hoher Qualität können unter Umständen auch längerem Beschuß standhalten.

Insektengift: Das betroffene Restaurant muß zur Entseuchung für einige Tage geschlossen werden.

Gehen Sie im gegnerischen Restaurant umher und versprühen Sie das Gift möglichst gleichmäßig im ganzen Gastraum. Der Grad der Verseuchung wird im Statusfenster angezeigt.

Panzerfaust: Feuert eine Granate, die das getroffene Möbelstück zerstört.

Sie können aus beliebiger Entfernung ein beliebiges Möbelstück anvisieren. Der getroffene Gegenstand wird unabhängig von seiner Qualität zerstört.

Bombe: Zerstört alles und jeden im Umkreis von vier Metern.

Gehen Sie in das Restaurant, plazieren Sie die Bombe, und dann nichts wie raus!!!







PROJEKTLEITUNG
Stefan Kurth und Thomas Langhanki

AMIGA - PROGRAMMIERUNG
Stefan Kurth

PC - PROGRAMMIERUNG
Ralph Noeske

AMIGA - GRAFIK
Thomas Langhanki

PC - GRAFIK
Uwe Benecke

SOUND
Robert Bielenstein

STÄDTE
Matthias Nenneker, Frank Hensche
Horst Kurth

CHARAKTERE
Sonja Carnau

ZEITUNGSMELDUNGEN
Andreas Lechelt

BETA-TESTER
Matthias Nenneker, Frank Hensche,
Horst Kurth, Dieter Müller

TEST-SPIELER
Olaf Ernst, HPW, Carsten Bahnsen

ANLEITUNG
Harald Uenzelmann,
Thomas Langhanki, Stefan Kurth,
Marc Wardenga, Bernd Bickert

LAYOUT & SATZ
Marc Wardenga



SOFTWARE 2000

